

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS *MACROMEDIA
FLASH PROFESSIONAL 8* UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X MAN
YOGYAKARTA 1**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis



Disusun oleh :

**Khilda Nuril Khotimah
11204244026**

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP : 19600202198803 1 002

Sebagai pembimbing, menerangkan bahwa tugas akhir mahasiswa :

Nama : Khilda Nuril Khotimah

NIM : 11204244026

Judul TA : Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1 sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Maret 2017

Dosen Pembimbing,






Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP. 19600202198803 1 002

PENGESAHAN

Sriksi yang berjudul **Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 31 Maret 2017 dan dinyatakan lulus:

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Ketua Penguji		26-4-17
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		21 April 2017
Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.	Penguji Utama		19 April 2017

Yogyakarta, April 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widayastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Khilda Nuril Khotimah

NIM : 11204244026

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Februari 2017

Penulis,



Khilda Nuril Khotimah

MOTTO

“Tuntutlah ilmu, Sesungguhnya menuntut ilmu adalah pendekatan diri kepada Allah Azza Wajalla, dan mengajarkannya kepada orang yang tidak mengetahuinya adalah sodaqoh. Sesungguhnya ilmu pengetahuan menempatkan orangnya dalam kedudukan terhormat dan mulia (tinggi). Ilmu pengetahuan adalah keindahan bagi ahlinya di dunia dan di akhirat.”
(HR. Ar-Rabii’)

“Barangsiapa merintis jalan mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”.
(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Untuk jantung dan nadiku, yang tercinta mama

Untuk nyawa dan nafasku, yang terkasih mama

Untuk kesempurnaan dan kebahagiaanku, yang terutama mama

Untuk kebesaran hati dan keikhlasanku, yang istimewa papa

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah, dan inayahnya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Saya menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

1. Tuhan penulis ALLAH SWT dan junjungan penulis Rasulullah Nabi Muhammad SAW yang telah menciptakan dan melimpahkan segala rahmat rizki dan seluruh kebaikan yang tak terhingga kepada penulis.
2. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh pendidikan di UNY.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan pelayanan pendidikan yang baik.
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis atas dukungan dan bantuannya.
5. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kebijaksanaan dan kesabaran memberikan bimbingan, bantuan, dan motivasi kepada saya.
6. Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A. dan Ponco Wali Pranoto, M.Pd. sebagai validator materi dan media.
7. Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
8. Ibu Sulistyaningsih, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Prancis MAN Yogyakarta 1 yang penuh kesabaran, kearifan, kebijaksanaan dalam membantu proses penelitian.
9. Peserta didik kelas X BB MAN Yogyakarta 1 sebagai subyek penelitian tugas akhir ini.
10. Sahabat dan keluarga, Kokoh, Bima, Wilis, Uci, Kak Ega, Vaza yang telah memberikan doa, semangat, bantuan, dan dukungannya.

11. Akhirnya ucapan terimakasih yang sangat khusus penulis sampaikan kepada orang tua tercinta papa Slamet Riyadi dan mama Ade Irma Suryani atas doa, kasih sayang, dukungannya, pengorbanan, dorongan yang selama penulis menempuh studi serta menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan segenap pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca, serta pihak lain yang berkepentingan.

Yogyakarta, Maret 2017

Penulis,

Khilda Nuril Khotimah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvii
EXTRAIT	xviii

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Produk yang diharapkan.....	7
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Manfaat Penelitian.....	9
I. Batasan Istilah	10

BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	13

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
d. Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran.....	15
2. Media Ular Tangga.....	16
a. Pengertian Media	16
b. Pengertian Ular Tangga	16
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga	17
3. <i>Macromedia Flash</i>	20
a. <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	23
B. Materi L'IDENTITÉ.....	25
C. Keterampilan Membaca.....	26
D. Penelitian yang Relevan	28
E. Kerangka Pikir	29
F. Pertanyaan Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Penilaian Produk.....	35
D. Jenis Data.....	36
E. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
F. Subjek dan Objek Penelitian	37
G. Teknik Pengumpulan Data	37
H. Instrumen Penelitian	38
I. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Tahap Potensi dan Masalah	47
2. Tahap Pengumpulan Data	49
3. Tahap Desain Produk	49
4. Tahap Validasi Desain.....	54

a. Validasi Ahli Media.....	54
b. Validasi Ahli Materi	62
4. Tahap Revisi Desain.....	66
5. Tahap Uji Coba Produk.....	67
a. Penilaian Guru Bahasa Prancis	67
b. Penilaian Tanggapan Siswa	69
6. Produk Akhir CD Media Ular Tangga	72
B. Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84
RÉSUMÉ.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Daftar Istilah Dalam Program <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	24
Tabel 2: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Materi	39
Tabel 3: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Media.....	40
Tabel 4: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media untuk Guru Bahasa Perancis dengan Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi.....	41
Tabel 5: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Guru Bahasa Perancis dengan Aspek Kualitas Tampilan.....	41
Tabel 6: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Pembelajaran.....	42
Tabel 7: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Penyajian Materi	43
Tabel 8: Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Pengoperasian Media	44
Tabel 9: Penilaian Kualitas Media	45
Tabel 10: Penilaian Kualitas Materi.....	45
Tabel 11: Penilaian Guru	45
Tabel 12: Penilaian Tanggapan Siswa	45
Tabel 13: Kategori Penilaian Kualitas Media	46
Tabel 14: Kategori Penilaian Kualitas Materi.....	46
Tabel 15: Kategori Penilaian Siswa	46
Tabel 16: Penilaian Ahli Media Tahap I.....	56
Tabel 17: Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	57

Tabel 18: Penilaian Ahli Media Tahap II.....	60
Tabel 19: Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	61
Tabel 20: Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	63
Tabel 21: Penilaian Ahli Materi Tahap II	65
Tabel 22: Saran Revisi Desain oleh Ahli pada Tahap I	67
Tabel 23: Saran Revisi Desain oleh Ahli pada Tahap II.....	67
Tabel 24: Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis.....	68
Tabel 25: Hasil Penilaian Tanggapan Siswa.....	70
Tabel 26: Hasil Akhir Validasi Kualitas Produk Media Ular Tangga	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Prosedur Pembuatan Media Ular Tangga	35
Gambar 2: Halaman Depan Media Ular Tangga.....	51
Gambar 3: Halaman <i>écrivez votre nom</i>	51
Gambar 4: Halaman <i>Compétence</i> Media Ular Tangga	51
Gambar 5: Halaman <i>Vocabulaire</i> Media Ular Tangga	52
Gambar 6: Halaman <i>Grammaire</i> Media Ular Tangga	52
Gambar 7: Halaman <i>Profil</i> Media Ular Tangga.....	52
Gambar 8: Halaman <i>Regle</i> Media Ular Tangga.....	53
Gambar 9: Halaman Soal Media Ular Tangga.....	53
Gambar 10: Halaman Contoh Soal Media Ular Tangga	53
Gambar 11: Ukuran Tulisan Materi yang belum direvisi	58
Gambar 12: Ukuran Tulisan Materi yang sudah direvisi	58
Gambar 13: Simbol <i>back</i> yang belum direvisi.....	58
Gambar 14: Simbol <i>back</i> yang sudah direvisi	58
Gambar 15: Soal yang belum direvisi.....	59
Gambar 16: Soal yang sudah direvisi.....	59
Gambar 17: Pembuatan Sampul <i>Compact Disk</i> (CD).....	73
Gambar 18: Pembuatan <i>Sticker</i> Sampul Kepingan <i>Compact Disk</i> (CD)	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Pengembangan	85
Lampiran 2. Draft Materi Media Ular Tangga	86
Lampiran 3. Silabus Sastra Dan Bahasa Perancis Kelas X	93
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Kualitas Media Oleh Ahli Materi	101
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Kualitas Media Oleh Ahli Media.....	106
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Kualitas Media Untuk Guru Bahasa Perancis	110
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Kualitas Media Untuk Peserta Didik ..	113
Lampiran 8. <i>Flowchart</i> Media Ular Tangga	117
Lampiran 9. <i>Story Board</i> Media Ular Tangga.....	118
Lampiran 10. Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Ahli Materi Tahap I Dan Tahap II	124
Lampiran 11. Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Ahli Media Tahap I Dan Tahap II	133
Lampiran 12. Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Guru Bahasa Perancis	142
Lampiran 13. Rekapitulasi Penilaian Media Uji Coba Lapangan	145
Lampiran 14. Skor Angket Penilaian Ahli Materi Tahap I	154
Lampiran 15. Skor Angket Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	155
Lampiran 16. Skor Angket Penilaian Ahli Media Tahap I.....	156
Lampiran 17. Skor Angket Penilaian Ahli Media Tahap II	158
Lampiran 18. Skor Angket Penilaian Guru Bahasa Perancis	159
Lampiran 19. Skor Angket Penilaian Siswa.....	160

Lampiran 20. Tampilan Media Ular Tangga.....	162
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian	166
Lampiran 22. Surat Ijin Penelitian	169

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X MAN YOGYAKARTA 1

Khilda Nuril Khotimah
NIM 11204244026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan produk media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* dan (2) mengetahui kualitas media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* yang dihasilkan untuk belajar membaca bahasa Prancis di MAN Yogyakarta 1.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media. Evaluasi untuk mengetahui kualitas media, kualitas materi, tanggapan guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa menggunakan angket berbentuk *checklist* dengan skala penilaian *Likert* pada rentang 1-5. Uji coba produk dilaksanakan pada 8 Desember 2016 di MAN Yogyakarta 1 dengan 1 guru dan 23 siswa kelas X (15 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki) sebagai responden.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa; (1) telah dihasilkan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* yang dikembangkan dengan nama *Jeu de L'Oie* dengan materi *se saluer* dan *se présenter* untuk kelas X dengan penilaian dari beberapa ahli, dan (2) kualitas materi dan media pembelajaran *Jeu de L'Oie* berkategori “sangat baik”: (a) aspek materi menurut hasil penilaian ahli materi berada pada kategori “sangat baik” dengan persentase skor rata-rata 88,4%, (b) aspek media menurut penilaian ahli media dengan persentase skor rata-rata 90,2% masuk kedalam kategori “sangat baik”, (c) aspek media dan materi menurut penilaian guru bahasa Prancis masuk kedalam kategori “sangat baik” dengan persentase skor rata-rata 98,7%, (d) aspek media dan materi menurut penilaian siswa masuk kedalam kategori “sangat baik” dengan persentase skor rata-rata 81%. Dari analisis data yang diperoleh di atas, menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk kelas X di MAN Yogyakarta 1 sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis kelas X dengan materi *se saluer* dan *se presenter*.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Macromedia Flash Profesional 8*

**LE DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE «JEU DE L'OIE »
BASÉ SUR LE MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 POUR LA
COMPÉTENCE DU COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE
LA CLASSE DE X MAN YOGYAKARTA I**

Par
Khilda Nuril Khotimah
NIM 11204244026

Extrait

Cette recherche a pour but de: (1) développer le média d'apprentissage « Jeu de l'Oie basé sur le Macromedia Flash Profesional 8 et (2) savoir la qualité du média du Jeu de l'Oie basé sur le Macromedia Flash Profesional 8 pour l'apprentissage de la compréhension écrite en classe de français à MAN Yogyakarta I.

La méthode utilisée dans cette recherche est R & D (Recherche et Développement). Il comporte 6 grandes étapes : (1) analyser les qualités et les défauts (problèmes), (2) collecter les données, (3) concevoir le produit (4) faire la validation du produit, (5) faire la révision, et (6) tester le produit. Le test du produit est réalisé après la validation de l'expert dumatériel et celle du média. L'évaluation du produit est destinée à savoir la qualité du média, la qualité du matériel, l'opinion du professeur de français et des apprenants en utilisant une enquête sous forme de liste de vérification (check-list) sur une échelle de type Likert (de 1 à 5). L'implantation du produit a été menée le 8 décembre 2016 à MAN Yogyakarta I avec un professeur de français et 23 apprenants (15 filles et 8 garçons) comme les répondants de cette recherche.

Le résultat de la recherche et du développement montre que: (1) ce produit développé est un média d'apprentissage « Jeu de L'Oie » basée sur le Macromedia Flash Profesional 8 avec le sujet « se saluer » et « se présenter » pour la classe X, et (2) la qualité de la matériel et celle du média développée sont catégorisées comme «excellente » : (a) selon la maîtrise de la matériel, la qualité de lamatériel est catégorisée comme «excellente », le pourcentage de la note moyenne obtenu est 88,4 %, (b) selon la maîtrise du média la qualité du média est catégorisé comme «excellente » avec le pourcentage de la note moyenne 90,2 %, (c) le résultat du jugement de professeur de français sur la qualité du média d'apprentissage développé pour tous les aspects est «excellent » avec le pourcentage 98,7 %, et (d) le résultat du jugement des apprenants est également «excellent » avec le pourcentage de la note moyenne 81%. Concernant l'analyse des données le média d'apprentissage « Jeu de L'Oie » avec le sujet « se saluer » et « se présenter » est convenablement utilisé à la classe X.

Les mots clés: Le Développement, Le Média d'Apprentissage, Le Macromedia Flash Profesional 8

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan utama pengajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing adalah agar siswa mampu menguasai empat keterampilan bahasa Prancis. Selain itu, tujuan lainnya adalah agar siswa mendapatkan pengetahuan serta keterampilan dalam berbahasa serta mampu mewujudkan generasi muda yang mampu bersaing secara global. Sesuai dengan kurikulum yang ada, pembelajaran bahasa Prancis menitikberatkan pada empat komponen berbahasa, meliputi membaca (*Compréhension Ecrite*), keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), berbicara (*Expression Orale*), dan menulis (*Expression Ecrite*).

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, keempat komponen tersebut digunakan untuk menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu dalam pembelajaran Bahasa Prancis, siswa di arahkan untuk dapat mengembangkan seluruh keterampilan tersebut. Dengan menguasai empat keterampilan dalam berbahasa maka siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Prancis pada tingkat literasi tertentu.

Salah satu keterampilan berbahasa tersebut adalah keterampilan membaca (*Compréhension Ecrite*). Dalam pembelajaran bahasa Prancis, membaca merupakan aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh peserta didik. Akan tetapi, peserta didik yang mengeluh saat membaca teks berbahasa Prancis. Penyebabnya adalah penguasaan kosakata dan struktur yang masih minim.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MAN Yogyakarta 1, dalam pembelajaran siswa memiliki beberapa kendala dalam mempelajari bahasa Prancis. Salah satunya adalah peserta didik kurang aktif dan kurang tanggap terhadap pembelajaran bahasa Prancis, terutama pada hal-hal yang berkaitan dengan membaca. Dalam pembelajaran bahasa Prancis di kelas, hanya sebagian peserta didik yang langsung bertanya pada guru tentang kosakata dan isi teks, sehingga usaha mereka untuk memecahkan masalah yang ditemukan cenderung kurang dan tidak maksimal.

Selain itu dapat dikatakan bahwa keterampilan membaca bahasa Prancis peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terbukti ketika guru mengajukan pertanyaan dari isi teks, peserta didik masih kelihatan bingung dan tidak mengerti isi dari teks. Rendahnya keterampilan membaca peserta didik, antara lain disebabkan kurangnya latihan membaca teks bahasa Prancis sehingga peserta didik kurang tepat dalam memahami isi suatu bacaan dan kosakata bahasa mereka relatif tidak berkembang.

Selain itu kendala lain berasal dari pendidik, materi, media, sarana, dan prasarana. Pembelajaran membaca bahasa Prancis pada saat ini umumnya dilaksanakan secara klasikal atau menggunakan pendekatan konvensional. Guru yang masih menganggap bahwa pendekatan konvensional yang selama ini mereka gunakan adalah pendekatan yang paling mudah untuk diterapkan di sekolah. Jam mengajar yang sangat padat membuat guru tidak dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga guru dalam

prakteknya seringkali mengajar dengan menggunakan media yang sudah tersedia yaitu *textbook*.

Pembelajaran bahasa Prancis idealnya diberikan oleh penutur bahasa aslinya, sehingga siswa memiliki banyak kesempatan untuk mendengarkan langsung secara orisinal. Penutur asli bisa memberi contoh pengucapan, intonasi, serta dapat memberikan koreksi apabila siswa mengucapkan hal-hal yang kurang tepat namun untuk mendatangkan penutur asli bagi sekolah merupakan beban yang amat berat karena tidak tersedianya dana yang memadai. Hal ini juga memberikan dampak negatif terhadap siswa yang mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.

Penguasaan pengucapan bahasa Prancis siswa di MAN Yogyakarta 1 masih kurang, hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya kesalahan yang dilakukan siswa saat membaca dalam proses pembelajaran di kelas. Saat proses pembelajaran di kelas berlangsung, guru tidak melatih siswa dan jarang memberikan contoh bagaimana melafalkan bahasa Prancis yang baik dan benar. Padahal, tulisan dengan pelafalan dalam bahasa Prancis sangat berbeda.

Siswa cenderung mengartikan kata demi kata saat membaca teks bahasa Prancis. Hal ini memberikan dampak kepada siswa tidak begitu berminat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Prancis.

Peneliti kemudian melakukan diskusi dengan guru bahasa Prancis, mengapa masalah itu terjadi. Guru yang bersangkutan menyebutkan bahwa diperlukan media yang membuat ketertarikan peserta didik dalam belajar

bahasa Prancis. Saat ini sangat jarang media yang mendukung keterampilan membaca, karena masalah tersebut peneliti mencoba mencari jalan keluar dengan mencari media yang sekiranya diterima oleh peserta didik.

Pemilihan media ular tangga dikembangkan oleh peneliti dikarenakan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Ular tangga adalah permainan ular tangga yang memungkinkan adanya partisipasi aktif untuk siswa belajar, permainan ini dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, bersifat luwes dan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Selain itu, kelebihan lain media ular tangga adalah tidak ada aturan baku mengenai ukuran, bentuk, dan isinya sehingga bisa dirancang sesuai kebutuhan. Dengan menggunakan media ular tangga, siswa akan lebih banyak beraktivitas dan proses pembelajaran di kelas akan menjadi menyenangkan.

Media ular tangga yang dikembangkan penulis menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8* yang berisikan keterampilan membaca sehingga dapat disajikan semenarik mungkin. *Macromedia Flash Profesional 8* adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk mengolah gambar, animasi, film dan, suara. *Macromedia Flash Profesional 8* juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa menarik perhatian karena memiliki animasi-animasi serta kemudahan dalam pengoperasiannya. Diharapkan dengan adanya media ular tangga ini, siswa dapat lebih mudah mempelajari bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan

membaca. Oleh karenanya penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kesulitan dalam keterampilan membaca menggunakan bahasa Prancis.
2. Penguasaan kosakata bahasa Prancis peserta didik masih rendah sehingga penguasaan bahasa Prancis belum optimal.
3. Pembelajaran yang bersifat konvensional kurang mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.
4. Tidak tersedianya dana yang cukup dari sekolah untuk mendatangkan seorang penutur asli bahasa Prancis.
5. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam melafalkan teks bahasa Prancis yang baik dan benar.
6. Media ular tangga belum pernah digunakan untuk pembelajaran di kelas X MAN Yogyakarta 1.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, maka diperlukan pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 ?

D. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 ?
2. Bagaimanakah kualitas media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 ?

E. Tujuan Penelitian

Berkenaan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1.

2. Mengetahui kualitas media pembelajaran yang sudah dihasilkan dalam wujud media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah *software* berbentuk *game* edukasi yang disimpan dalam bentuk CD dan hanya dapat dijalankan dengan perangkat komputer berupa CD-ROM (CD *read-only memory*) dan dapat disajikan melalui LCD (*liquid crystal display projector*).
2. Program *software Macromedia Flash Profesional 8* dengan kapasitas 304 mb.
3. CD pembelajaran ini berisi tentang *game* edukasi pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan membaca dengan materi *L'Identité*.
4. CD pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri siswa. Karena tetap bisa dijalankan walaupun dengan spesifikasi komputer yang rendah.
5. Produk ini memiliki komponen yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam memainkannya karena disertai:
 - a. Petunjuk penggunaan serta dilengkapi dengan *grammaire* dan *vocabulaire*.

- b. Soal-soal di dalam media permainan ular tangga ini dikemas semenarik mungkin dengan gambar, animasi, audio, video, warna yang menarik dan kejelasan teks.
- 6. Dalam menggunakan CD pembelajaran ini dibutuhkan pendamping yaitu guru untuk mengarahkan siswa saat bermain dan membetulkan jika terjadi kesalahan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media ular tangga untuk pembelajaran bahasa Prancis dalam keterampilan membaca bagi siswa MAN ini menggunakan program *Macromedia Flash Profesional 8* yang mensyaratkan pemanfaatan komputer dalam kegiatan pembelajarannya. Agar pemanfaatannya maksimal maka ada beberapa asumsi yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1. Di sekolah tempat pelaksanaan penelitian telah memiliki komputer multimedia. Komputer multimedia adalah perangkat komputer yang memiliki *VGA card* dan monitor dengan resolusi minimal 800 x 600 dpi yang baik untuk menampilkan grafis, memiliki *sound card* untuk menampilkan suara, memiliki *speaker* yang baik, dan menggunakan operating system *Microsoft Windows 2003 atau XP*.
- 2. Komputer yang ada di sekolah dapat diakses untuk kegiatan pembelajaran bahasa Prancis, baik untuk kegiatan individual maupun klasikal. Kegiatan individual adalah kegiatan dimana satu siswa belajar sendiri dengan satu

komputer, sedangkan kegiatan klasikal adalah kegiatan belajar bersama-sama menggunakan satu komputer dipakai secara klasikal dengan bantuan *LCD* proyektor sehingga seluruh peserta didik dapat melihat tampilan program di layar.

3. Siswa telah memiliki kemampuan dasar pengoperasian komputer. Kemampuan ini diperlukan karena seluruh proses pembelajaran berupa interaksi antara komputer dengan penggunanya.
4. Guru sebagai fasilitator juga diasumsikan telah mahir menggunakan komputer sehingga dapat memfasilitasi siswa ketika mengalami kesulitan baik dalam menjalankan *software* pembelajaran maupun kesulitan teknis yang berkaitan dengan perangkat keras komputer. Pengembangan *software* ini juga memiliki keterbatasan, antara lain:
 - a. Penentuan kelayakan produk dalam studi pengembangan ini terbatas melalui validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada siswa, belum sampai pada tingkat membandingkan dengan produk lain.
 - b. Tempat uji coba dilakukan di MAN Yogyakarta 1.

H. Manfaat Penelitian

Pengembangan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1. Secara teoretis:

- a) Memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan teknologi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Prancis.
- b) Menjadi bahan referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

2. Secara praktis:

- a) Memberikan suatu media pembelajaran alternatif yang interaktif.
- b) Menambah koleksi multimedia pembelajaran bahasa Prancis.
- c) Memotivasi peningkatan penggunaan media komputer di sekolah.
- d) Memotivasi guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran sendiri.

I. Batasan Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan sehubungan dengan pengembangan ini yaitu :

- 1. Media adalah alat bantu dalam pembelajaran untuk memudahkan pemberian informasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih maksimal dan efektif.
- 2. Ular tangga adalah media yang berupa permainan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dengan sejumlah gambar ular dan tangga yang dimainkan 2 orang atau lebih. Dalam setiap kotak terdapat soal berbentuk pilihan ganda dalam materi *L'Identité*.

3. Keterampilan membaca (*compréhension écrite*) adalah kemampuan untuk menjawab pertanyaan dari wacana teks tertulis.
4. *Macromedia Flash Profesional 8* adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang grafis animasi (rangkaian tulisan dan gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis).

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sadiman (2014: 7) merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Hal serupa dinyatakan oleh Kustandi & Sutjipto (2011: 8) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sama halnya menurut Hosnan (2014: 111) bahwa media pembelajaran merupakan segala sarana yang dapat dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik serta menarik minat dan perhatian sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada penerima pesan yaitu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang lebih baik.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2016: 24-25) adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan siswa. Berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- 2) Untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk atau mental maupun dalam bentuk aktifitas. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat menurut Arsyad (2016: 29-30) yaitu (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016: 31-35) berdasarkan perkembangan teknologi saat ini jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.
2. Media hasil teknologi audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor (otak/pengelola utama dalam sebuah sistem komputer
4. Media hasil teknologi gabungan cetak dan komputer adalah untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

d. Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016: 74-76) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa syarat dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik yaitu:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d) Guru terampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- e) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- f) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

2. Media Ular Tangga

a. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Media dapat diartikan sebagai perantara, yakni perantara antara sumber (pengirim) pesan dengan penerima pesan. Sanaky (2013: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Sedangkan menurut Arsyad (2016: 2), mengemukakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang bertujuan merangsang peserta didik agar belajar.

b. Pengertian Ular Tangga

Permainan ular tangga dikemukakan oleh Yumarlin (2013 : 79) adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar beberapa “tangga” dan “ular” yang menghubungkan kotak satu dengan kotak lain. Permainan ular tangga diciptakan pada tahun 1870. Dalam permainan ular

tangga ini tidak ada standar permainan, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai dengan keinginan.

Rika (2011 : 2) menambahkan pendapatnya mengenai permainan ular tangga adalah permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga pada umumnya berisi kotak-kotak yang harus dilewati pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih, berupa papan yang terbagi ke dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ular tangga dikembangkan dengan menggunakan program Macromedia Flash Profesional 8, sehingga permainan ular tangga tidak dimainkan dengan papan namun menggunakan komputer atau laptop. Permainan ular tangga ini dimainkan oleh 2 atau 3 orang siswa, setiap berhenti pada kotak akan muncul pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Ular Tangga

Menurut Sadiman (2014: 76), menyatakan bahwa setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain, biasanya lebih dari dua orang

- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai

Karakteristik suatu permainan dapat dilihat dari segi warna, desain bentuk, dan cara bermainnya. Selain itu, permainan memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan antara lain (Sadiman, 2014: 78) :

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sedangkan kekurangan dari permainan (Sadiman, 2014: 81), antara lain:

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/ teknis pelaksanaan, siswa hanya berfokus pada permainan tersebut.
- 2) Dalam mensimulasikan situasi social permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.

- 3) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa/ warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Terkait dengan pendapat di atas Rahayu (2013: 46) menyebutkan bahwa permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari permainan ular tangga, antara lain:

- 1) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- 2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- 3) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya.
- 4) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- 5) Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- 6) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Selain kelebihan dari permainan ular tangga, terdapat pula kekurangan dari permainan ini yaitu:

- 1) Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.

- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

3. *Macromedia Flash*

Menurut Yudhiantoro (2006: 2), *flash* adalah program animasi berbasis vector yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses tanpa membutuhkan waktu loading yang lama. *Flash* dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *flash player*, tetapi cukup menggunakan *flash player* yang dipasang pada *browser* berbasis *windows*. *Macromedia flash* adalah sebuah program yang dimaksud untuk merancang animasi, pembuatan *web*, presentase yang bertujuan untuk bisnis maupun proses pembelajaran serta pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.

Yudhiantoro (2006: 3-4) mengemukakan beberapa versi produk Macromedia Flash. Beberapa versi tersebut adalah.

- 1) *Macromedia flash 4* dikenal secara luas pada tahun 1999 dengan versi empat (4). Saat itu macromedia membuat dan mendistribusikan secara grafis *Flash Player*, yaitu sebuah program untuk memainkan file animasi yang menggunakan aplikasi *flash* tanpa harus memiliki (menginstal) aplikasi *Macromedia Flash* ke dalam komputernya dengan menggunakan *flash player*,
- 2) *Macromedia Flash 5* diedarkan mulai tahun 2000. *Macromedia Flash 5* merupakan penyempurnaan dari *Macromedia Flash 4*. Merupakan suatu

software yang penggunaannya lebih mudah dioperasikan dari produk *macromedia* sebelumnya.

- 3) *Macromedia flash 6* (Flash MX) dikenal dengan *macromedia studio MX*. Pembuatan file-file animasi akan lebih mudah menggunakan *macromedia flash 6* karena menyediakan tool atau peralatan yang lebih lengkap. Program *macromedia flash 6 (Flash MX)* ini diedarkan pada tahun 2000,
- 4) *Macromedia flash 7 (Flash MX 2004)* merupakan suatu aplikasi *macromedia flash* yang dibuat oleh perusahaan *macromedia* pada tahun 2004. Aplikasi ini merupakan penyempurnaan dari *software macromedia flash 6*. Terdapat penambahan fasilitas yang sangat signifikan dari versi sebelumnya yaitu kemampuan interaksi dengan objek 3 dimensi yang dapat diimpor dari *software 3D* populer seperti 3DS Max, Light Wave, dan lain-lain.
- 5) *Macromedia Flash Basic 8* dan *Macromedia Flash Profesional 8*
Perusahaan *macromedia* mengeluarkan kedua program tersebut secara bersamaan pada tahun 2005. Kedua program memiliki fungsi sama. Membuat animasi serta untuk pengembang (pembuat program baik dari sisi artistic maupun *database*) dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas lebih dari fasilitas dasar *macromedia flash*.

Menurut Pramono (2006: 2), *flash* menghasilkan file dengan ekstensi .FLA setelah file tersebut siap dimuat ke halaman web. File disimpan dalam format .SWF agar dapat dibuka tanpa menginstal, cukup menggunakan *flash*

player yang dipasang pada browser berbasis *windows*. Alasan memilih flash adalah.

- 1) Flash mempunyai ukuran yang kecil,
- 2) Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga penggunaan flash lebih menarik,
- 3) Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol,
- 4) Flash mampu membuat file executable (*.exe). flash dapat dijalankan pada PC atau notebook manapun tanpa harus menginstal program flash terlebih dahulu,
- 5) Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut,
- 6) Gambar tidak akan pecah ketika dizoom beratus-ratus kali,
- 7) Flash dapat membuat berbagai macam bentuk tombol interaktif,
- 8) Flash mampu dijalankan pada system operasi windows maupun macintosh,
- 9) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format lain.

Macromedia Flash merupakan suatu *software* yang mempunyai banyak keunggulan. Berbagai pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *software* yang memiliki banyak versi. Keunggulan serta banyaknya versi yang dimiliki *Macromedia Flash* dapat dijadikan acuan untuk membuat media interaktif pembelajaran yang bermutu.

a. *Macromedia Flash Profesional 8*

Dikse (2010: 1) berpendapat bahwa *Macromedia Flash Profesional 8* dibuat oleh perusahaan *software macromedia* untuk keperluan membuat suatu aplikasi *web* yang interaktif dan menarik. *Macromedia Flash Profesional 8* sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat *game* dan tutorial. Karena *Macromedia Flash Profesional 8* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila *Macromedia Flash Profesional 8* digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.

Litbang Wahana Komputer (2006: 1) mengemukakan bahwa *Macromedia Flash Profesional 8* merupakan aplikasi animasi yang berjalan dengan system operasi windows. Selain itu, menurut MADCOMS (2007: 3) mengemukakan bahwa program *Macromedia Flash Profesional 8* merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya yaitu *Macromedia Flash MX 2004*. Versi terbaru ini mempunyai banyak keunggulan. Berikut ini disebutkan keunggulan-keunggulan dari program *Macromedia Flash Profesional 8* dibanding dengan program lainnya adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain,
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie,
- 3) Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain,
- 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan,

- 5) Dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe, diantaranya .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov,
- 6) Dapat mengolah dan membuat animasi,
- 7) Flash program animasi berbasis vector memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vector,
- 8) File dapat disimpan dalam tipe .exe tanpa harus menginstal *flash*, sehingga akan berjalan secara otomatis setelah dimasukkan dalam CD Ram di computer,
- 9) Gambar tidak akan pecah ketika diperbesar,
- 10) *Font* tidak akan berubah meski tidak ada font dalam komputer.

Tabel 1: **Daftar istilah dalam program Macromedia Flash Profesional 8**

Istilah	Keterangan
<i>Action Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu frame atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi lebih interaktif.
<i>Animasi</i>	Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
<i>Frame</i>	Suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Keyframe</i>	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.
<i>Layer</i>	Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung satu gerakan objek sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek, gerakan objek sebaiknya diletakkan pada layer sendiri.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
<i>Properties</i>	Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
<i>Scene</i>	Biasa disebut dengan slide, yaitu layar yang digunakan untuk menampung layer.
<i>Time Line</i>	Bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung Layer.

Penerapan animasi yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8*, antara lain animasi *web* dan *banner* untuk pembuatan situs web, panduan belajar secara interaktif, dan presentasi, sehingga aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media ular tangga dengan memperhatikan tujuan pembuatan media. Pemanfaatan pembuatan media ular tangga menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8* didasarkan pada keunggulan-keunggulan program yang dimiliki.

4. Materi *L'IDENTITÉ*

Dalam pembelajaran bahasa Prancis pada silabus kurikulum 2013, Kompetensi Dasar (KD) untuk kelas X semester I mata pelajaran bahasa Prancis, materi *L'Identité* berada pada bagian awal. Peneliti mengambil materi *L'Identité* untuk dipaparkan dalam media ular tangga ini. Materi ini adalah materi yang diajarkan pada kelas X semester I. Peneliti menyesuaikan dengan ketercapaian yang tertera dalam silabus pembelajaran bahasa Prancis kelas X materi *L'Identité* dalam pembuatan media ular tangga ini. Standar kompetensi yang harus dicapai adalah memahami cara memperkenalkan diri serta cara meresponnya terkait identitas diri (*l'identité*), dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai dengan konteks penggunaannya. Materi ini meliputi penyebutan nama, menanyakan dan menyatakan nama, alamat, dan kewarganegaraan. Dalam

materi ini digunakan verba seperti *s'appeler*, *habiter*, dan *être*, dengan subjek *je*, *tu*, *il*, *elle*, dan *vous*.

5. Keterampilan Membaca

Dalam proses pembelajaran, membaca menjadi kegiatan yang paling mendasar yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengetahui informasi yang belum mereka ketahui sebelumnya. Informasi yang diberikan melalui membaca dapat berupa tulisan, gambar, atau diagram, sehingga akan menambah wawasan mereka. Membaca adalah menggali informasi dari teks, baik dari yang berupa tulisan maupun dari gambar atau diagram, maupun dari kombinasi itu semua (Kridalaksana, 2011: 151).

Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya. Keterampilan berbahasa (membaca) merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi pengembangan pengetahuan, dan sebagai alat komunikasi bagi kehidupan manusia (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 245-246). Nurgiyantoro (2010: 368) menambahkan bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan.

Kegiatan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang tergolong aktif-reseptif sebagaimana keterampilan menyimak. Menurut Musaba (2012:

23), membaca disebut aktif karena dalam proses membaca terdapat keaktifan seseorang dalam mengeja, menyerap, atau mengolah apa yang dibaca, sehingga proses tersebut mengarah pada upaya memahami bahan atau materi bacaan yang dihadapinya.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 289) mengemukakan tujuan membaca secara umum, yaitu (1) mengenali naskah tulisan suatu bahasa, (2) memaknai dan menggunakan kosakata asing, (3) memahami informasi yang dinyatakan secara eksplisit dan implisit, (4) memahami makna konseptual, (5) memahami nilai komunikatif dari suatu kalimat, (6) memahami hubungan dalam kalimat, antarkalimat, antarparagraf, (7) menginterpretasi bacaan, (8) mengidentifikasi informasi penting dalam wacana, (9) membedakan antara gagasan utama dan gagasan penunjang, (10) menentukan hal-hal penting untuk dijadikan rangkuman, (11) *skimming* dan *scanning* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Tampubolon (dalam Rahim, 2011: 51) menerangkan tentang beberapa teknik membaca yang digunakan, yaitu *selecting*, *skipping*, *skimming*, dan *scanning*. Beberapa teknik tersebut sangat membantu proses membaca. Saat membaca tidak semua bagian dalam teks dibutuhkan untuk mendapatkan informasi, hanya beberapa kata dan kalimat kunci yang diperlukan dalam pemahaman menyeluruh. *Selecting* merupakan proses memilah-milah kalimat yang merupakan inti dari sebuah teks dalam paragraf. *Skipping* dilakukan dengan cara membaca secara melompat-lompat, untuk mencari kalimat penting terkait dengan informasi yang dibutuhkan. *Skimming* merupakan

teknik membaca sekilas yang diperlukan untuk memahami sekilas isi dari suatu teks, sedangkan *scanning* merupakan teknik membaca yang dilakukan secara cepat. Agar teknik-teknik tersebut berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan pula konsentrasi tinggi dalam prosesnya.

Dari berbagai pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca merupakan proses penting dalam memperoleh informasi yang dilakukan melalui simbol-simbol dalam bentuk sarana tulisan. Beberapa teknik ditemukan untuk memperlancar proses membaca, antara lain *selecting*, *skipping*, *skimming*, dan *scanning*. Melalui membaca seseorang dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan kecerdasan sehingga mereka mampu menjawab tantangan hidup di waktu yang akan datang. Tujuan membaca yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah peserta didik dapat memahami isi teks secara terpadu sehingga mereka memperoleh seluruh informasi yang dibutuhkan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ap Massri M Kusumawardhana (2015) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar untuk Mata Pelajaran Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015”. Dari hasil penelitian diketahui hasil kelayakan ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,06 termasuk dalam kategori Layak dan ahli media mendapat nilai rata-rata 4,33 termasuk dalam kategori Sangat

Layak dan hasil uji coba pada siswa ada pada rata-rata 4,27 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar untuk Mata Pelajaran Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMK layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian yang relevan lainnya dilakukan oleh Nur Fitriana (2014) tentang “Pengembangan Permainan Ular Tangga berbasis *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo”. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa menurut ahli media dan ahli materi yaitu Dosen Universitas Negeri Yogyakarta, media yang dihasilkan dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan kategori baik. Hasil dari evaluasi kualitas produk yang dilakukan oleh guru media pembelajaran dinyatakan sangat baik. Sedangkan hasil evaluasi media pembelajaran oleh 32 siswa kelas X SMK PGRI 1 Sentolo menunjukkan respon positif. Ketuntasan belajar siswa yang diukur dengan test berkriteria sangat baik.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran merupakan proses terjadinya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka diperlukan suatu alat yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Alat tersebut dinamakan media pembelajaran.

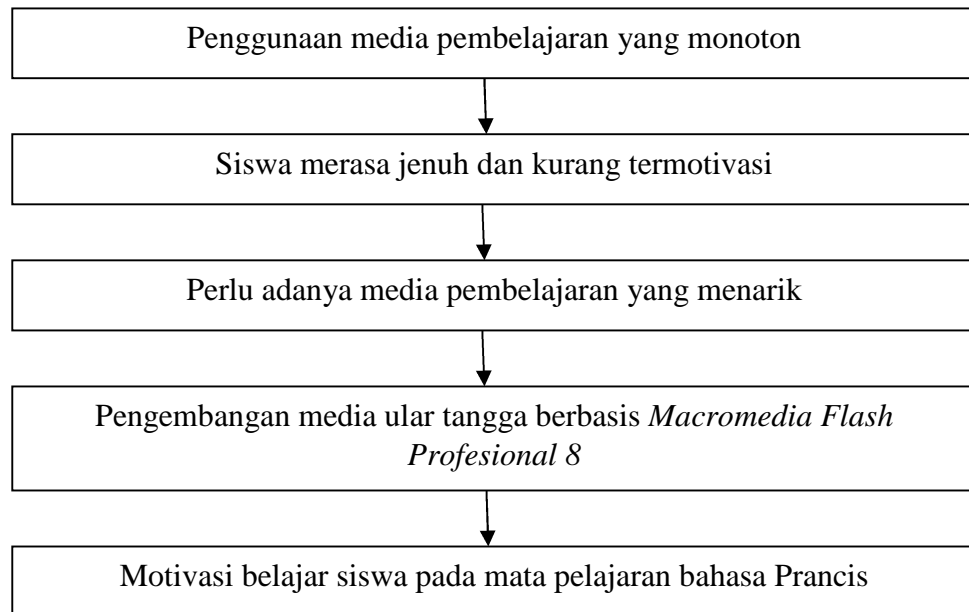
Penggunaan suatu media pembelajaran oleh guru tidak selamanya sesuai dengan kondisi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dalam jangka waktu lama, akan membuat siswa merasa jenuh dan menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa. Suatu media pembelajaran dikatakan baik apabila sudah memenuhi beberapa persyaratan baik dari segi tampilan, isi, maupun kemudahan dalam penggunaannya. Idealnya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan kemudahan siswa dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukannya media pembelajaran yang berbeda, inovatif, dan kreatif serta memiliki konsep belajar sambil bermain agar siswa memiliki suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dalam belajar bahasa Prancis, yaitu dengan pengembangan media ular tangga yang dikemas semenarik mungkin melalui program *Macromedia Flash Profesional 8*. Melalui media ular tangga, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi belajar siswa akan meningkat.

Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Prancis. Dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga, siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran bahasa

Prancis khususnya dalam keterampilan membaca. Selain itu, media ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Prancis sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan dalam pengembangan media ini adalah

1. Bagaimanakah media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 ?
2. Bagaimanakah kualitas media ular tangga yang sudah dihasilkan dalam wujud *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan media ular tangga sebagai media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2015: 297) menyatakan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Proses pembelajaran berdasarkan prosedur langkah-langkah *R&D*, produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain: media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami bahasa Prancis.

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian *R&D* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2015: 298) yang dijabarkan ke dalam 10 langkah/ tahapan yaitu (1) potensi dan masalah, (2)

pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan enam langkah/ tahapan dikarenakan produk yang dihasilkan akan diujicobakan dalam skala kecil, misalnya produk media pembelajaran ini akan diujicobakan untuk kelas X BB di MAN Yogyakarta 1. Adapun enam tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi dan masalah harus ditunjukkan dengan data empirik. Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian terhadap siswa, pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap silabus yang digunakan serta analisis kompetensi dan materi pokok.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan update, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Materi-materi pembelajaran dari sumber ajar yang terkait merupakan informasi yang terdapat dalam penelitian ini.

3. Desain Produk

Dalam tahap ini, peneliti akan merancang produk yang dihasilkan. Rancangan produk dalam penelitian ini kemudian akan ditunjukkan dalam bentuk bagan atau *flowchart* dan *story board*.

4. Validasi Desain

Setelah produk sudah dihasilkan maka perlunya validasi produk oleh tenaga ahli. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015: 302) yaitu validasi terhadap desain produk awal dilakukan dengan cara meminta beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang. Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru bahasa Prancis MAN.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji Coba Produk

Tahap ini merupakan langkah terakhir penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang telah direvisi dan disempurnakan berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, guru, serta siswa. Uji coba produk dilakukan dengan tujuan media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dapat bermanfaat secara luas guna membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan sebatas pada lingkungan MAN Yogyakarta 1, khususnya kepada siswa kelas X BB yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Tahap prosedur pengembangan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada keterampilan membaca bahasa Prancis siswa MAN dipaparkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 1: **Prosedur Pembuatan Media Ular Tangga**

C. Penilaian Produk

Desain penilaian produk dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif yang didukung dengan data kuantitatif. Desain tersebut menjelaskan hasil pembuatan media pembelajaran dengan mendeskripsikan penilaian dari

ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis MAN dan tanggapan siswa. Desain penilaian dilakukan dalam dua macam, yaitu penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian tersebut dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk yang telah dihasilkan.

D. Jenis Data

Data yang diperoleh peneliti berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan data skala *likert*, Sugiyono (2015: 93-94) berpendapat bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Instrumen penelitian yang menggunakan skala ini akan dibuat dalam bentuk *checklist*. Nilai kategori yang digunakan untuk penilaian kualitas media sebagai berikut: SB (Sangat Baik) mendapat skor 5, B (Baik) mendapat skor 4, CB (Cukup Baik) mendapat skor 3, K (Kurang) mendapat skor 2, dan SK (Sangat Kurang) mendapat skor 1.

2. Data Kualitatif

Berupa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang dijadikan sebagai landasan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran. Selain itu juga terdapat saran dari guru bahasa Prancis MAN dan tanggapan siswa. Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala penilaian mulai

dari sangat setuju hingga tidak setuju. Dalam hal tersebut, siswa tidak memiliki latar belakang pengetahuan mengenai media pembelajaran. Sehingga siswa tidak menilai kualitas konten media dan hanya bisa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta 1 yang terletak di Jalan C. Simanjuntak 60 Yogyakarta 55223 Telp. (0274) 555159, email: info@manyogya1.sch.id. Dilaksanakan pada bulan Desember 2016 pada semester gasal tahun ajaran 2016/2017, dengan menyesuaikan jam pelajaran Bahasa Prancis di kelas tersebut.

F. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian (subjek uji coba produk) adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru, dan siswa kelas X BB MAN Yogyakarta 1 yang berjumlah 23 siswa. Sementara itu, objek penelitiannya adalah kelayakan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional* 8.

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk mengetahui kelayakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan angket yang akan

diberikan kepada para ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai subjek uji coba.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Menurut Sugiyono (2015: 142), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Aspek-aspek yang terdapat di dalam media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* ini meliputi aspek media, isi pembelajaran, penggunaan, dan materi. Aspek-aspek di atas memiliki kesamaan dengan instrumen milik Dra. Siti Sumiyati, M. Pd. Maka dari itu, instrumen ini akan digunakan tanpa adanya modifikasi karena pada angket memiliki kesamaan aspek yang akan dinilai pada media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba produk dari Dra. Siti Sumiyati, M. Pd :

1) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

Tabel 2: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD					
2	Kesesuaian indikator dengan KD					
3	Petunjuk belajar					
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					
6	Penggunaan bahasa					
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu					
9	Penyampaian materi menarik					
10	Kebenaran dan kekinian materi					
11	Ketepatan cakupan materi					
12	Ketercnaan materi dengan pemahaman yang logis					
13	Penyampaian materi yang runtut					
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
15	Materi bermanfaat					
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					
17	Kualitas penyajian materi					
18	Kualitas umpan balik					
19	Waktu penyajian					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 158-162)

2) Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

Tabel 3: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan					
3	Komposisi warna					
4	Penempatan tombol					
5	Konsistensi tombol					
6	Ketepatan ukuran tombol					
7	Ketepatan jenis huruf					
8	Ketepatan ukuran huruf					
9	Ketepatan warna huruf					
10	Ketepatan <i>layout</i>					
11	Ketepatan penggunaan gambar					
12	Kualitas tampilan gambar					
13	Kualitas tampilan layar					
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media					
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa					
16	Sajian animasi					
17	Daya dukung musik					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 168-170)

3) Instrumen Tanggapan Guru Bahasa Prancis

Tabel 4: **Kisi-kisi Penilaian Media oleh Guru Bahasa Prancis dengan Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013					
2	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar					
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar					
4	Kemudahan materi untuk dipahami					
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
7	Penggunaan bahasa dan ejaan					
8	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 160-162)

Tabel 5: **Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Prancis dengan Aspek Kualitas Tampilan**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>					
2	Komposisi warna					
3	Tampilan menu					
4	Jenis dan ukuran teks					
5	Kualitas tampilan gambar					
6	Daya dukung musik					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 168-170)

4) Instrumen Tanggapan Siswa

Dalam pendapat siswa terdapat 3 instrumen, yaitu aspek pembelajaran yang terdiri dari 5 indikator, aspek penyajian materi yang terdiri dari 5 indikator dan aspek pengoprasian media yang terdiri dari 8 indikator.

Instrumen-instrumen tersebut sebagai berikut :

Tabel 6: **Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media dalam Aspek Pembelajaran**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>L'Identité</i>					
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal					
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi					
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami materi <i>L'Identité</i>					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 87-89)

Tabel 7: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					
2	Kemudahan sajian untuk diikuti					
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami					
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 87-89)

Tabel 8: Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini					
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					
5	Komposisi dan kombinasi warna					
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 87-89)

I. Teknik Analisis Data

Berdasarkan Sugiyono (2015: 93-94) pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 sebagai berikut:

a. Penilaian Kualitas Media

Tabel 9: **Penilaian Kualitas Media**

Keterangan	Skor
Kurang Setuju	1
Kurang	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

b. Penilaian Kualitas Materi

Tabel 10: **Penilaian Kualitas Materi**

Keterangan	Skor
Kurang Setuju	1
Kurang	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

c. Penilaian Guru Bahasa Prancis

Tabel 11: **Penilaian Guru**

Keterangan	Skor
Kurang Setuju	1
Kurang	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

d. Penilaian Tanggapan Siswa

Tabel 12: **Penilaian Tanggapan Siswa**

Keterangan	Skor
Tidak Setuju	1
Kurang Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

1. Cara Menganalisis Skor (Angka)

Menganalisis skor dilaksanakan dengan cara menghitung skor yang didapat dari hasil penelitian, jumlah skor ideal untuk semua item adalah 100% (Sugiyono, 2015: 95).

Tabel 13: Kategori Penilaian Kualitas Media

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	KS
20,1% - 40%	K
40,1% - 60%	C
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Tabel 14: Kriteria Penilaian Kualitas Materi

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	KS
20,1% - 40%	K
40,1% - 60%	C
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Tabel 15: Kategori Penilaian Siswa

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	TS
20,1% - 40%	KS
40,1% - 60%	RR
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Dari table di atas, dapat diperoleh perhitungan secara sistematis, yang dijelaskan dalam rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Persentase penilaian : } \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{ skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan produk media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* sebagai media belajar di MAN Yogyakarta 1 telah menyelesaikan serangkaian tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan model penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2015: 297). Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan akan peneliti uraikan hasil dari enam langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan, mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, serta uji coba produk.

1. Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis potensi dan masalah yang telah dilakukan saat melakukan observasi di MAN Yogyakarta 1.

a. Analisis potensi

Analisis dilakukan peneliti dengan cara observasi saat pembelajaran berlangsung di laboratorium bahasa. Sarana dan prasarana yang terdapat di MAN Yogyakarta 1 sudah cukup untuk mendukung pembelajaran. Fasilitas seperti jaringan internet dalam bentuk *wifi* yang bisa diakses oleh peserta didik, LCD proyektor, serta dari hasil wawancara kepada guru menyebutkan terdapat laboratorium komputer dan bahasa.

Potensi yang dapat dimanfaatkan untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yaitu adanya fasilitas seperti laboratorium bahasa. Potensi inilah yang menjadi nilai lebih dari penelitian media ular tangga berbasis

Macromedia Flash Profesional 8 untuk keterampilan membaca bahasa Prancis. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang pembelajaran bahasa Prancis, khususnya keterampilan membaca bahasa Prancis.

b. Analisis masalah

Peneliti melakukan pengamatan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui kendala-kendala siswa dalam mempelajari bahasa Prancis. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyimpulkan terdapat beberapa data tentang permasalahan dalam pembelajaran, penyebab dari permasalahan tersebut, dan kebutuhan pendidik. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh:

- 1) Kurangnya variasi pembelajaran yang diterapkan di MAN Yogyakarta 1. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dan media power point untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Ketika wawancara dengan guru mengatakan bahwa, terbatasnya kemampuan dan waktu untuk membuat media pembelajaran interaktif.
- 3) Perolehan data saat observasi menyebutkan bahwa dibutuhkannya media permainan yang dapat menunjang pembelajaran agar pendidik lebih tertarik dalam belajar bahasa Prancis.

Berdasarkan dari temuan data observasi yang sudah dilaksanakan di MAN Yogyakarta 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* tepat untuk dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan tahap mengumpulkan berbagai data yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data berupa materi-materi pembelajaran seperti materi *L'Identité* yang meliputi *grammaire*, *vocabulaire*, dan latihan soal.

Selain itu, peneliti mengumpulkan data lain untuk kebutuhan tampilan dalam media tersebut baik berupa animasi pendukung seperti *icon* judul dan sebagai gambar pada latihan soal yang diunduh dari google. Pada bagian pendukung musik, lagu diunduh dari *google*, *soundcloud*, dan *youtube*. Kemudian pemilihan warna dan bentuk huruf yang akan digunakan untuk pembuatan media ular tangga. Warna yang dipilih untuk media tersebut adalah warna biru dan hijau, sedangkan pemilihan jenis huruf menggunakan jenis huruf *comic Sans MS* untuk judul dan pada materi dan latihan soal menggunakan jenis huruf *Arial*.

3. Tahap Desain Produk

Pada tahapan ini, peneliti membuat desain awal media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*. Pada tahapan desain awal media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*, dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1) Pembuatan naskah materi dan latihan pembelajaran

Pada tahapan ini, peneliti membuat materi mengenai *L'Identité*. Selain itu, peneliti membuat materi pembelajaran seperti *vocabulaire* dan *grammaire*

untuk memudahkan peserta didik memahami istilah-istilah yang belum dipahami.

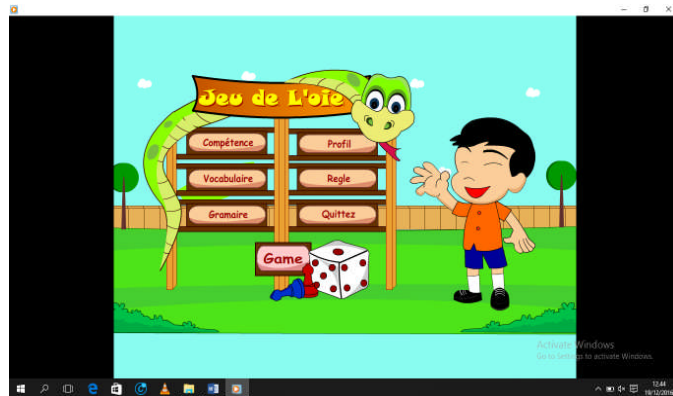
- 2) Menyusun materi ke dalam program *Macromedia Flash Profesional 8*.
- 3) Pembuatan menu – menu media ular tangga ke dalam program *Macromedia Flash Profesional 8*.

Menu-menu yang terdapat di media ular tangga ini, yaitu:

- 1) *compétence* (kompetensi), adalah menu yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 2) *vocabulaire* (kosakata), adalah menu yang memaparkan kosakata-kosakata yang akan dikembangkan pada produk.
- 3) *grammaire* (tata bahasa), bagian ini memaparkan tata bahasa yang akan dikembangkan pada produk.
- 4) *profil* , adalah menu ini berisikan profil – profil para ahli dan pembuat produk.
- 5) *regle* (petunjuk penggunaan), menu ini memaparkan petunjuk dalam memainkan media ini.

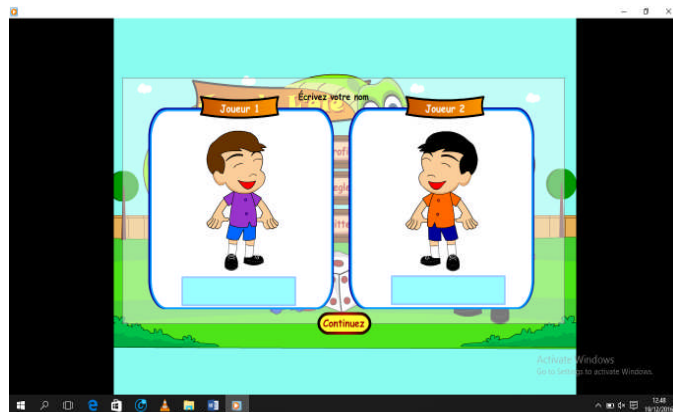
Adapun hasil desain media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*, sebagai berikut.

1) Halaman depan media ular tangga



Gambar 2: Halaman Depan Media Ular Tangga

2) Halaman *écrivez votre nom* untuk pemain



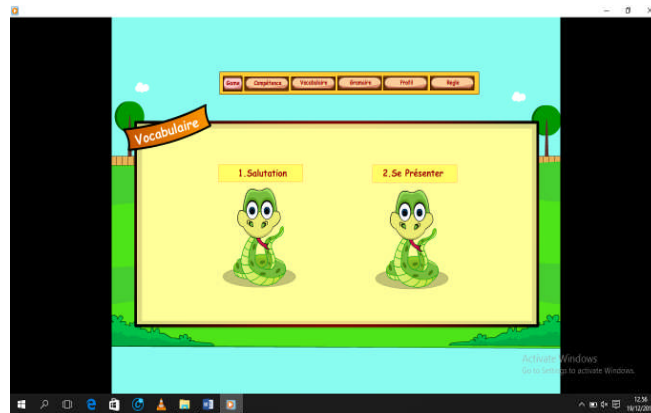
Gambar 3: Halaman *écrivez votre nom*

3) Halaman *Compétence*



Gambar 4: Halaman *Compétence* Media Ular Tangga

4) Halaman *Vocabulaire*



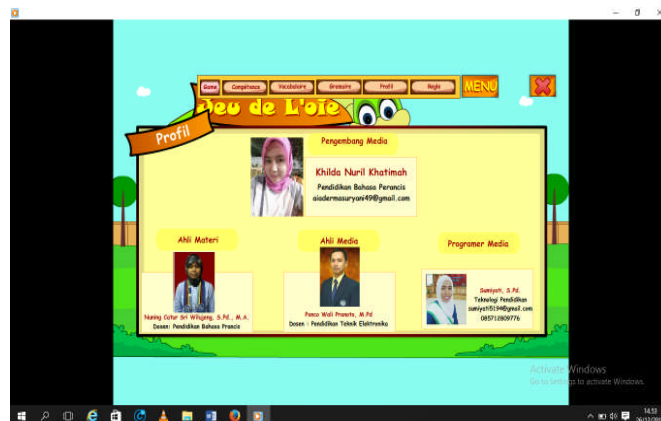
Gambar 5: **Halaman *Vocabulaire* Media Ular Tangga**

5) Halaman *Grammaire*

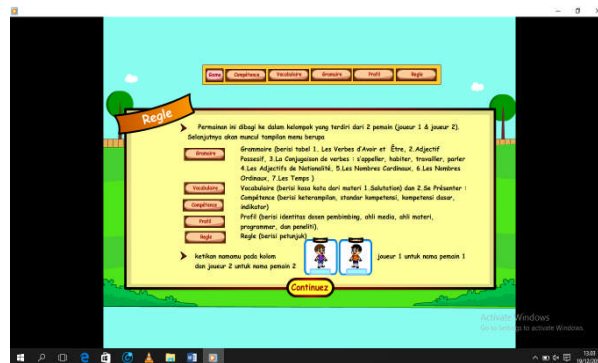


Gambar 6: **Halaman *Grammaire* Media Ular Tangga**

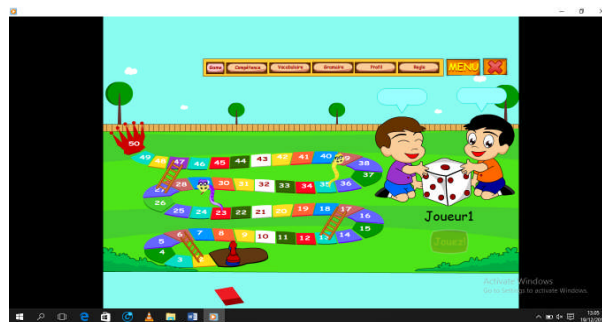
6) Halaman *Profil*



Gambar 7: **Halaman *Profil* Media Ular Tangga**

7) Halaman *Regle*Gambar 8: Halaman *Regle* Media Ular Tangga

8) Halaman Latihan Soal



Gambar 9: Halaman Soal Media Ular Tangga

9) Halaman contoh Soal



Gambar 10: Halaman Contoh Soal Media Ular Tangga

Setelah tahapan di atas terpenuhi, dimulailah pembuatan *flowchart* (lampiran 1). Peneliti melakukan proses pada 20 November s/d 2 Desember 2016 dengan langkah membuat *flow chart* (lampiran 1) dan *story board* (lampiran 2). Menurut Darmawan (2014: 67-78), *flow chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui alur pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat.

Setelah proses pembuatan *flow chart & story board*, tahap selanjutnya dalam pengembangan produk media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* kelas X BB adalah: mengumpulkan bahan pendukung, berupa gambar maupun *backsound* yang diunduh oleh peneliti melalui google, soundcloud, dan youtube. Pengumpulan bahan-bahan produksi sendiri yang didukung dari internet dan buku yang menyangkut materi *L'Identité*. Kegiatan selanjutnya adalah memproduksi atau menghasilkan produk media ular tangga dengan software *Macromedia Flash Profesional 8*.

4. Tahap Validasi Desain

a. Validasi ahli media

Sebelum diuji cobakan ke lapangan, produk yang peneliti kembangkan terlebih dahulu meminta penilaian dari ahli media sebagai acuan dalam merevisi media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*. Ahli yang menjadi validator dalam pengembangan produk ini adalah Ponco Wali

Pranoto, M.Pd sebagai dosen di Prodi Pendidikan Teknik Elektronika. Validasi dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 7 November 2016 dan tahap dua validasi pada tanggal 16 November 2016 di ruang Media Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penilaiannya terhadap produk yang peneliti kembangkan, ahli media langsung mencoba produk media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* dan diberikan angket penilaian. Adapun pelaksanaannya dalam penilaian produk tersebut, peneliti mendampingi, sehingga apabila ada pertanyaan terhadap produk tersebut bisa langsung dijawab oleh peneliti. Saran yang diberikan dari ahli media akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan produk media ular tangga yang dikembangkan. Hasil penilaian diperoleh hasil sebagai berikut.

1) Penilaian Terhadap Kualitas Produk Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*

Penilaian pada aspek media guna mengetahui bagaimana penilaian dari ahli media yang sudah mencoba produk media ular tangga. Data yang sudah diperoleh dari ahli media pada saat konsultasi didapat sebagai berikut:

Tabel 16: **Penilaian Ahli Media Tahap I Terhadap Produk Media Ular Tangga**

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Aspek Umum		
	a. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	5	Sangat Baik
	b. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4	Baik
	c. Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	5	Sangat Baik
2.	Aspek Kualitas dan Komposisi Media		
	a. Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
	b. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	4	Baik
	c. Komposisi warna	5	Sangat Baik
	d. Penempatan tombol	3	Cukup Baik
	e. Konsistensi tombol	4	Baik
	f. Ketepatan ukuran tombol	4	Baik
	g. Ketepatan jenis huruf	3	Cukup Baik
	h. Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
	i. Ketepatan warna huruf	4	Baik
	j. Ketepatan <i>layout</i>	4	Baik
	k. Ketepatan penggunaan gambar	4	Baik
	l. Kualitas tampilan gambar	4	Baik
	m. Kualitas tampilan layar	4	Baik
	n. Tingkat interaktifitas siswa dengan media	5	Sangat Baik
	o. Pemberian umpan balik terhadap siswa	4	Baik
	p. Sajian animasi	5	Sangat Baik
	q. Daya dukung music	4	Baik

Penilaian di atas merupakan hasil dari penilaian ahli media pada konsultasi pertama. Adapun data hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 17: Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I Terhadap Produk Media Ular Tangga

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Aspek Umum	3	14	15	93.33 %
2.	Aspek Kualitas dan Komposisi Media	17	69	85	81.17 %
Jumlah		20	83	100	
Rata-rata skor					87.25 %

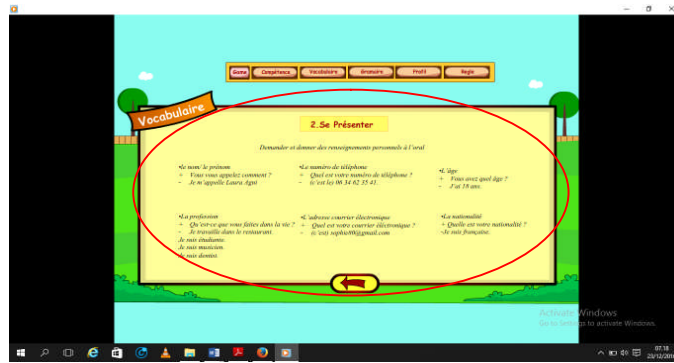
2) Komentar dan Saran dari Ahli Media

Berikut ini merupakan masukan dari ahli media mengenai produk media Ular Tangga yang peneliti kembangkan:

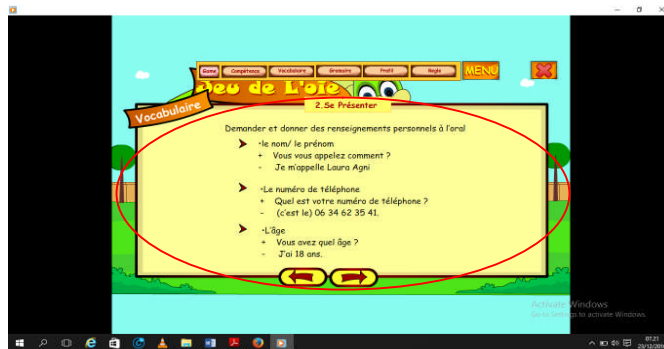
- a) Ukuran teks pada materi *grammaire* dan *vocabulaire* perlu diperbesar.
- b) Pertanyaan pada latihan soal diperbaiki agar tidak tertutup dengan gambar ilustrasi ular.
- c) Pada materi di materi *grammaire* dan *vocabulaire* perlu dibuat 2 halaman.

3) Revisi

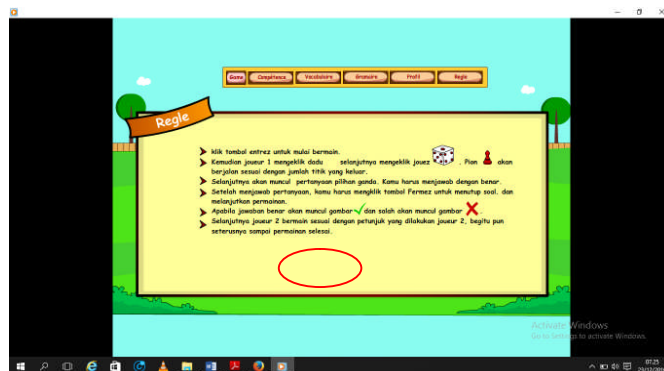
Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media, maka dilakukannya revisi terhadap produk media ular tangga. Berikut ini merupakan beberapa tampilan yang dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media.



Gambar 11: Ukuran Tulisan Materi Yang Belum Direvisi



Gambar 12: Ukuran Tulisan Materi yang Sudah Direvisi

Gambar 13: Simbol *back* yang belum direvisiGambar 14: Simbol *back* yang sudah direvisi



Gambar 15: Soal yang belum direvisi



Gambar 16: Soal yang sudah direvisi

4) Penilaian Tahap II Terhadap Kualitas Produk Media Ular Tangga

Setelah dilakukannya revisi terhadap produk media ular tangga yang peneliti kembangkan, peneliti kembali melakukan konsultasi kepada ahli media untuk menilai produk yang sudah diperbaiki yang bertujuan untuk memantapkan produk yang peneliti kembangkan. Adapun data hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 18: **Penilaian Ahli Media Tahap II Terhadap Produk Media Ular Tangga**

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Aspek Umum		
	a. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	5	Sangat Baik
	b. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	4	Baik
	c. Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	5	Sangat Baik
2.	Aspek Kualitas dan Komposisi Media		
	a. Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
	b. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	4	Baik
	c. Komposisi warna	5	Sangat Baik
	d. Penempatan tombol	4	Baik
	e. Konsistensi tombol	4	Baik
	f. Ketepatan ukuran tombol	4	Baik
	g. Ketepatan jenis huruf	5	Sangat Baik
	h. Ketepatan ukuran huruf	5	Sangat Baik
	i. Ketepatan warna huruf	5	Sangat Baik
	j. Ketepatan <i>layout</i>	4	Baik
	k. Ketepatan penggunaan gambar	4	Baik
	l. Kualitas tampilan gambar	4	Baik
	m. Kualitas tampilan layar	4	Baik
	n. Tingkat interaktifitas siswa dengan media	5	Sangat Baik
	o. Pemberian umpan balik terhadap siswa	4	Baik
	p. Sajian animasi	5	Sangat Baik
	q. Daya dukung musik	4	Baik

Penilaian di atas merupakan hasil dari penilaian ahli media pada konsultasi kedua. Adapun data hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 19: Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II Terhadap Produk Media Ular Tangga

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Aspek Umum	3	14	15	93.33 %
2.	Aspek Kualitas dan Komposisi Media	17	74	85	87.06 %
Jumlah		20	88	100	
Rata-rata skor					90.2 %

Selanjutnya, hasil penilaian tahap I dan tahap II dari dosen ahli media disajikan ke dalam bentuk diagram seperti berikut ini.

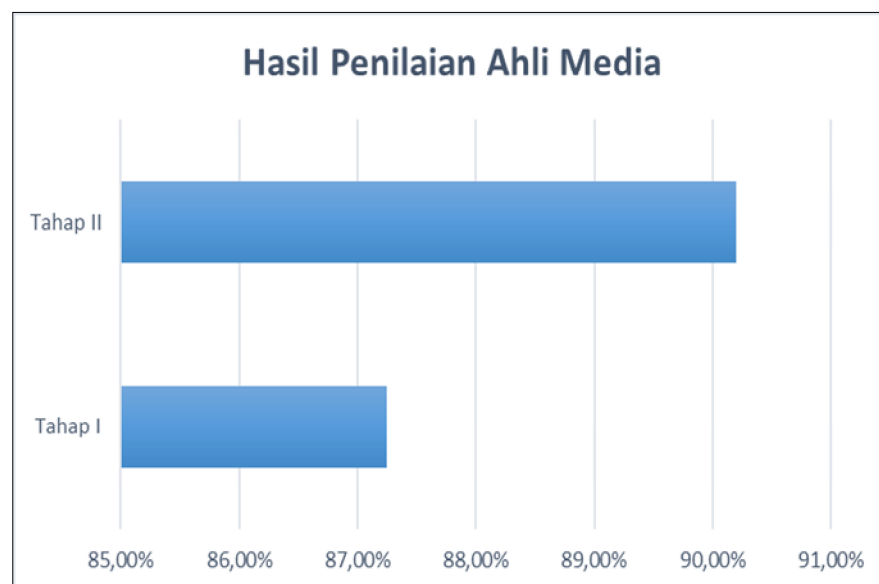


Diagram 1: Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I dan Tahap II

b. Validasi ahli materi

Penilaian ahli materi guna menjadi pedoman dalam merevisi bagian materi dari produk yang dikembangkan sebelum diuji cobakan ke lapangan. Adapun ahli materi yang menjadi validator untuk materi di produk media pembelajaran ini adalah Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. selaku dosen pendidikan bahasa Prancis. Validasi dilakukan sebanyak dua kali pada tanggal 18 Oktober 2016 dan tahap dua dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2016 di Gedung PLA Fakultas Bahasa dan Seni.

Perolehan data validasi dari ahli materi diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli materi. Kemudian ahli materi melakukan uji coba produk media ular tangga yang selanjutnya memberikan penilaian dari aspek materi yang tersedia di dalam produk media ular tangga.

1) Penilaian terhadap Kualitas Materi

Penilaian pada aspek materi guna mengetahui bagaimana pandangan dari ahli materi terhadap materi yang terdapat pada produk media ular tangga yang dikembangkan. Dari data yang sudah didapatkan dari ahli materi yang sudah mencoba produk tersebut maka didapat data sebagai berikut:

Tabel 20: Penilaian Ahli Materi Tahap I Terhadap Produk Media Ular Tangga

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan KD	4	Baik
2.	Kesesuaian indikator dengan KD	4	Baik
3.	Petunjuk belajar	3	Cukup Baik
4.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5	Sangat Baik
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	5	Sangat Baik
6.	Penggunaan Bahasa	5	Sangat Baik
7.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	5	Sangat Baik
8.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu	4	Baik
9.	Penyampaian materi menarik	5	Sangat Baik
10.	Kebenaran dan kekinian materi	3	Cukup Baik
11.	Ketepatan cakupan materi	4	Baik
12.	Ketercnaan materi dengan pemahaman yang logis	4	Baik
13.	Penyampaian materi yang runtut	4	Baik
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa	4	Baik
15.	Materi bermanfaat	5	Sangat Baik
16.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	5	Sangat Baik
17.	Kualitas penyajian materi	4	Baik
18.	Kualitas umpan balik	4	Baik
19.	Waktu penyajian	4	Baik

Penilaian di atas merupakan hasil dari penilaian ahli materi. Didapat hasil dari konsultasi yaitu jumlah dari keseluruhan adalah 95 dan skor yang diperoleh 81. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media ular tangga yang dikembangkan mendapat predikat “Sangat Baik” yang ditinjau dari aspek materi.

1) Komentar dan Saran dari Ahli Materi

Berikut merupakan masukan dari ahli materi mengenai produk media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti:

- a) Semua kata selain bahasa Indonesia di tulis miring.
- b) Contoh dalam materi ditambahkan.

2) Revisi

Berdasarkan dari komentar dan saran ahli materi, maka dilakukan revisi terhadap produk media Ular Tangga.

3) Penilaian Tahap II Terhadap Kualitas Produk Media Ular Tangga

Tabel 21: Penilaian Ahli Materi Tahap II Terhadap Produk Media Ular Tangga

No.	Indikator	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian materi dengan KD	4	Baik
2.	Kesesuaian indikator dengan KD	4	Baik
3.	Petunjuk belajar	4	Baik
4.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5	Sangat Baik
5.	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	5	Sangat Baik
6.	Penggunaan Bahasa	4	Baik
7.	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	4	Baik
8.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu	3	Cukup Baik
9.	Penyampaian materi menarik	4	Baik
10.	Kebenaran dan kekinian materi	5	Cukup Baik
11.	Ketepatan cakupan materi	5	Sangat Baik
12.	Ketercenaan materi dengan pemahaman yang logis	5	Sangat Baik
13.	Penyampaian materi yang runtut	5	Sangat Baik
14.	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa	5	Sangat Baik
15.	Materi bermanfaat	5	Sangat Baik
16.	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	5	Sangat Baik
17.	Kualitas penyajian materi	4	Baik
18.	Kualitas umpan balik	4	Baik
19.	Waktu penyajian	4	Baik

Penilaian di atas merupakan hasil dari penilaian ahli materi tahap II. Didapat hasil dari konsultasi yaitu jumlah dari keseluruhan adalah 95 dan skor yang diperoleh 84. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media ular tangga yang dikembangkan mendapat predikat “Sangat Baik” yang ditinjau dari aspek materi. Selanjutnya hasil penilaian

media pembelajaran oleh ahli media disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

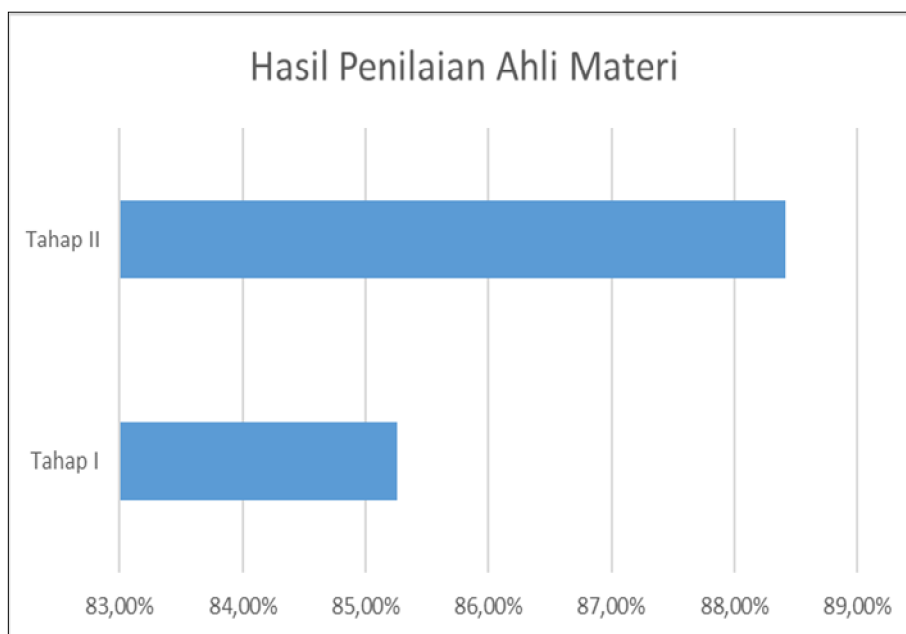


Diagram 2: **Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I dan Tahap II**

Dari tabel dan diagram yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap I adalah 85,26% yang apabila dikonversikan kedalam skala 5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik. Pada uji validitas tahap II diperoleh hasil 88,42% yaitu berada pada kategori “Sangat Baik”, namun tetap dengan sedikit peningkatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi yang akan dikembangkan telah valid/ layak untuk ujicoba lapangan sesuai dengan saran dari ahli materi.

5. Tahap Revisi Desain

Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari data hasil validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi.

Berikut adalah kesimpulan hasil perbaikan media ular tangga dari tahap I dan tahap II yang dilakukan:

Tabel 22: Saran Revisi Desain oleh Ahli pada Tahap I

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
1. Semua kata selain bahasa Indonesia di tulis miring. 2. Contoh dalam materi <i>grammaire</i> perlu ditambahkan.	1. Perlu diberi simbol <i>back</i> untuk kembali ke halaman awal. 2. Ukuran teks pada materi <i>grammaire</i> dan <i>vocabulaire</i> perlu diperbesar. 3. Pertanyaan pada latihan soal diperbaiki agar tidak tertutup dengan gambar ilustrasi ular. 4. Pada materi <i>grammaire</i> dan <i>vocabulaire</i> perlu dibuat 2 halaman.

Tabel 23: Saran Revisi Desain oleh Ahli pada Tahap II

Dosen Ahli Materi	Dosen Ahli Media
1. Contoh dalam materi <i>vocabulaire</i> perlu ditambahkan.	Tidak ada revisi pada tahap II

6. Tahap Uji Coba Produk

Desain produk setelah divalidasi dan direvisi oleh ahli media dan ahli materi kemudian di uji cobakan ke peserta didik di MAN Yogyakarta 1. Media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* ini telah memenuhi pengembangan. Di bawah ini merupakan hasil penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis dan hasil anggapan dari siswa. Lebih jelasnya sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Lapangan

1) Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis

Guru mata pelajaran bahasa Prancis MAN Yogyakarta 1 yaitu Sulistyaningsih, S.Pd. tentu ikut dalam penilaian kualitas media pembelajaran ini. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 8 Desember 2016 di MAN Yogyakarta 1. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari sudut pandang seorang guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil yang diperoleh, hasil penilaian tersebut mencapai 98.57 % yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Penilaian tersebut mencakup dua aspek yaitu aspek ketepatan konsep dan kompetensi dan aspek kualitas tampilan media. Penilaian masing – masing aspek diuraikan dalam tabel penilaian berikut.

Tabel 24: Hasil Penilaian Guru Bahasa Perancis Terhadap Produk Media Ular Tangga

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1.	Ketepatan konsep dan kompetensi	8	39	40	97.5 %
2.	Kualitas tampilan media	6	30	30	100 %
Jumlah		14	69	70	
Rata-rata skor					98.75 %

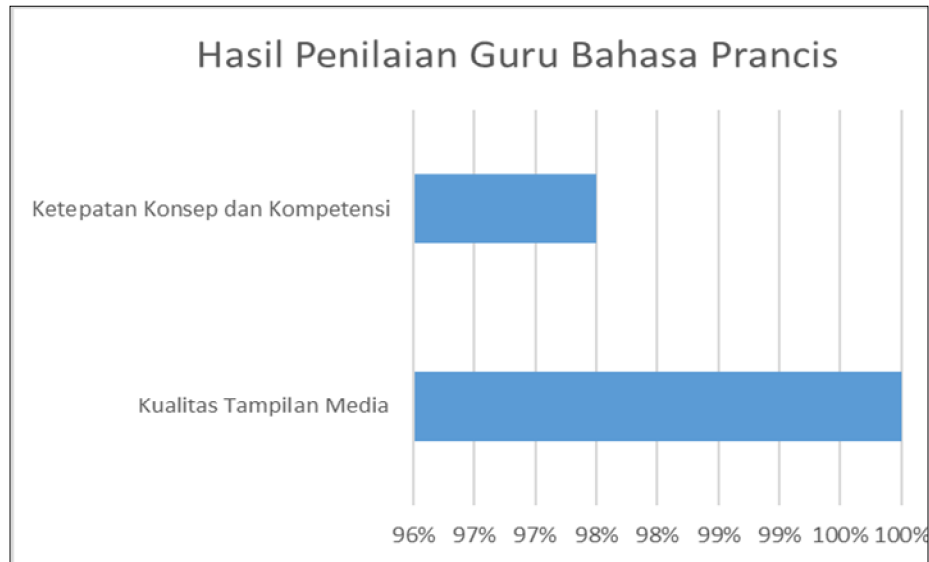


Diagram 3: **Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis Terhadap Produk Media Ular Tangga**

2) Komentar dan saran dari guru mata pelajaran bahasa Prancis

Berikut merupakan masukan dari guru mata pelajaran bahasa Prancis mengenai produk media Ular Tangga yang dikembangkan oleh peneliti:

- a) Perlu tindak lanjuti pemain yang menjawab salah (dibedakan dengan pemain yang menjawab benar).

b. Penilaian Tanggapan Siswa

1) Penilaian oleh Siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Uji lapangan terhadap produk media ular tangga sebagai media pembelajaran, khususnya pada keterampilan membaca bahasa Prancis melibatkan 23 peserta didik kelas X BB MAN Yogyakarta 1. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada tanggal 8 Desember 2016 di kelas X BB MAN Yogyakarta 1. Berikut alur pelaksanaan uji coba terhadap produk media ular tangga:

- a) Langkah I: penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik diminta untuk menggunakan media ular tangga. Kemudian diikuti dengan pembagian angket.
- b) Langkah II: pengenalan produk media ular tangga dalam hal ini peneliti mengenalkan dan menjelaskan cara penggunaan produk media ular tangga. Peserta didik terlihat senang dengan adanya pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan media ular tangga dan konsentrasi dalam mengoperasikannya.
- c) Langkah III: setelah peserta didik selesai menggunakan media ular tangga, peneliti menjelaskan dalam pengisian angket respon peserta didik yang telah dibagikan diawal pengenalan produk. Setelah itu, peserta didik mengisi angket tersebut sesuai respon masing-masing.

Tabel 25: Hasil Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Produk

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh 23 Siswa	Skor Ideal 23 Siswa	Kelayakan
1.	Pembelajaran	5	456	575	79.3 %
2.	Penyajian Materi	5	477	575	83 %
3.	Pengoperasian Media	8	741	920	80.54 %
Jumlah		18	1674	2070	
Rata-rata skor					80.95 %

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase diatas diperoleh 80,95%, oleh karena itu media ular tangga pada kelas X BB

dikategorikan sangat setuju dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran. Selanjutnya sesuai dengan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada kelas X BB ini sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir.

Berikut ini hasil rekapitan uji coba produk dengan peserta didik:

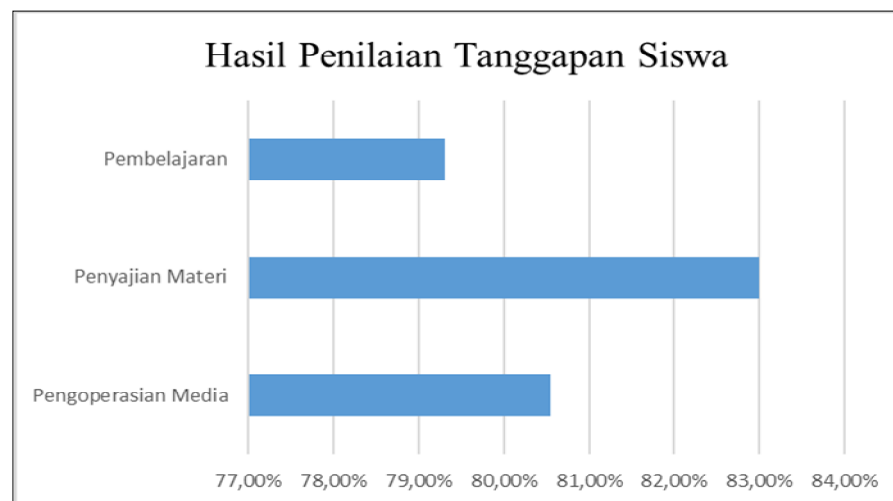


Diagram 4: **Hasil Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Produk Media Ular Tangga**

2) Komentar dan Saran

Berikut merupakan masukan dari peserta didik mengenai produk media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti:

- a) Media sudah menarik namun sebaiknya game di buat lebih bervariasi.
- b) *Backsound* lebih keras lagi supaya terdengar.

- c) Animasi dalam menu awal seharusnya lebih remaja tampilannya karena subjek penelitian adalah siswa SMA/ MAN.
- d) Media perlu dikembangkan supaya lebih menantang dan lebih menarik.
- e) Gamenya (seru dan menyenangkan).

3) Revisi

Dari hasil uji pelaksanaan lapangan, tidak ditemukan adanya masalah apapun dalam penggunaan ular tangga, peserta didik kelas X BB dapat menggunakan media ular tangga dengan baik. Jika ditarik kesimpulan, pada tahap uji lapangan ini sudah tidak ada hal yang perlu direvisi kembali.

7. Produk Akhir CD Media Ular Tangga

Berikut produk akhir media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* berdasarkan masukan dan konsultasi kepada dosen ahli media. Pembuatan sampul *Compact Disk* (CD) untuk mempermudah pengemasan produk agar lebih menarik dan mempermudah penyimpanan produk. Berikut tampilan sampul dan sticker *Compact Disk* (CD):

- 1) Pembuatan sampul *Compact Disk* (CD) untuk mempermudah pengemasan produk agar lebih menarik dan mempermudah penyimpanan produk. Berikut tampilan sampul dan sticker *Compact Disk* (CD).



Gambar 17: Pembuatan sampul *Compact Disk* (CD)
(Sumber: Dokumen Pribadi 2017)

- 2) Pembuatan Sticker sampul kepingan *Compact Disk* (CD) media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional* 8 kelas X BB:



Gambar 18: Pembuatan Sticker Sampul Kepingan *Compact Disk* (CD)
(Sumber: Dokumen Pribadi 2017)

3) Selain itu, peneliti memilih warna yang baik untuk *background* pada media tersebut. Pemilihan warna pada background dan warna yang lain pada media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* dilakukan menggunakan *software Corel Draw*, adapun untuk pembuatan *background* peneliti memilih dengan beragam warna yaitu : (1) kuning, (2) hijau, (3) biru, (4) orange, warna tersebut dibuat transparan agar tidak mengganggu teks, gambar, foto yang ada dalam media pembela ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*. Pemilihan warna ini dilakukan sesuai saran dan kritikan dari dosen ahli media dan saudara Sumiyati yang membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran ini, adapun makna dari warna yang dipilih tersebut adalah:

- a. Warna kuning: warna kuning mengandung makna kegembiraan, bersinar dan ketegasan, diharapkan peserta didik selalu gembira dan bersifat tegas dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media ular tangga.
- b. Warna hijau: warna hijau mengandung makna kesegaran, alami, sejuk, dan bersifat menenangkan, diharapkan peserta didik selalu tenang dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media ular tangga.
- c. Warna biru: warna biru mengandung makna memberikan kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin, damai dan menenangkan pikiran,

dalam hal ini diharapkan peserta didik selalu tenang dan damai dalam mengikuti proses pembelajaran dan menggunakan media ular tangga.

- d. Warna orange: warna orange mengandung makna aktif, bersemangat, komunikatif, optimis dan kreativitas, diharapkan peserta didik selalu aktif dan memiliki sifat semangat dalam proses pembelajaran dan menggunakan media ular tangga.

B. PEMBAHASAN

Media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* kelas X di MAN Yogyakarta 1 telah dikembangkan dan dilakukan sesuai dengan metode penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono terdapat 6 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Tahapan awal yaitu potensi dan masalah. Dalam tahap ini, peneliti melihat gambaran awal pembelajaran membaca bahasa Prancis yang terdapat di MAN Yogyakarta 1 terkait potensi yang terdapat di lapangan dan masalah yang dihadapi oleh guru atau siswa, minat, serta keterampilan selama pembelajaran yang kemudian menjadi landasan diciptakannya suatu produk pembelajaran. Menurut Sugiyono, (2015: 297) menjelaskan bahwa *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Tahapan setelah menemukan potensi dan masalah dari pendidik dan peserta didik yakni, pengumpulan data. Peneliti melakukan pengumpulan data

yang dijadikan sebagai sumber pembuatan media ular tangga. Dalam hal ini, peneliti melakukan suatu studi pustaka dengan membaca dan mempelajari kurikulum 2013 untuk meninjau materi-materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8*.

Selanjutnya adalah tahapan desain produk. Dalam tahap ini, peneliti menyusun materi pembelajaran dan latihan soal yang akan ditampilkan ke dalam media ular tangga. Selain itu, peneliti membuat *background* dengan memilih beragam warna. Warna tersebut adalah warna yang baik untuk layar agar peserta didik tidak cepat lelah ketika sedang menggunakan produk tersebut. Pada media ini dipilih warna-warna yang menimbulkan ketertarikan dan mudah untuk diingat, seperti warna kuning, hijau, biru, orange. Warna-warna tersebut dipilih karena memberikan kesan tenang dan tidak membosankan untuk digunakan.

Setelah warna sudah ditentukan, peneliti memilih backsound yang akan digunakan pada media ular tangga. Backsound diunduh melalui www.google.com, www.soundcloud.com, dan www.youtube.com. Selanjutnya, peneliti menentukan nama untuk media pembelajaran ini. Peneliti memilih nama *Jeu de L'oie* yang memiliki arti yaitu media ular tangga, karena dirasa cukup mempresentasikan isi dari media. Sehingga *Jeu de L'oie* dipilih sebagai nama dari media ini karena sebagian besar media menyajikan materi dan latihan soal dalam bentuk permainan ular tangga yang ditujukan untuk latihan membaca bahasa Prancis.

Media ular tangga ini berisi materi *L'Identité* serta latihan soal. Jumlah soal dalam kedua materi ini adalah 110 soal dalam bentuk pilihan ganda. Selain materi, terdapat juga *grammaire* dan *vocabulaire* untuk mempermudah peserta didik mengetahui kosakata terkait kedua materi tersebut yang belum diketahui.

Media ular tangga ini dikembangkan dengan aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8*. *Macromedia Flash Profesional 8* merupakan aplikasi animasi yang digunakan untuk membuat animasi yang menarik. Media ular tangga ini dapat dioperasikan secara *offline*. Dalam proses pembuatan media ini, peneliti meminta bantuan kepada saudari Sumiyati untuk menyusun media ular tangga ini. Peneliti dan penyusun media ini saling bekerja sama dan memberi masukan agar media ini dapat dibuat sebaik mungkin.

1. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Ular Tangga dan Penilaian Tanggapan Siswa

Penilaian kualitas media ini meliputi penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis MAN Yogyakarta 1, dan tanggapan siswa. Media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* telah dikembangkan melalui ujicoba kelayakan produk secara bertahap hingga layak diujicobakan. Hasil validasi kualitas oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa sebagai berikut:

Tabel 26: Hasil Akhir Validasi Kualitas Produk Media Ular Tangga

No.	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Presentase Kelayakan	Kategori
1.	Dosen Ahli Media	90.2 %	Sangat Baik
2.	Dosen Ahli Materi	88,42 %	Sangat Baik
3.	Guru Bahasa Prancis	98.75 %	Sangat Baik
4.	Tanggapan Siswa	80.95 %	Sangat Baik
Rata-rata		89,6 %	Sangat Baik

Validasi dosen ahli media pada media ular tangga terdapat dua aspek yang harus dinilai, yaitu aspek umum yang terdiri dari 3 indikator dan aspek kualitas dan komposisi media, terdiri dari 17 indikator. Pada kedua aspek tersebut diperoleh skor presentase kelayakan sebesar 90,2% yaitu dengan kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan. Selanjutnya validasi dosen ahli materi terdapat aspek kualitas materi yang terdiri dari 19 poin indikator. Perolehan skor kelayakan sebesar 88,42% yaitu dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan media yang dikembangkan memiliki kualitas media yang baik, dilihat dari segi penggunaan yang relatif mudah dan dapat meningkatkan minat belajar membaca bahasa Prancis siswa kelas X BB.

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Prancis terdiri dari dua aspek yaitu aspek ketepatan konsep dan kompetensi terdiri dari 8 indikator dan aspek kualitas tampilan media, terdiri dari 6 indikator. Dari kedua aspek tersebut diperoleh hasil penilaian guru mata pelajaran bahasa Prancis sebesar 98,75% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* sangat cocok dan baik untuk siswa kelas X yang sedang

memulai untuk belajar bahasa Prancis. Selain itu media ular tangga ini berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* sehingga menarik dan membuat peserta didik antusias untuk digunakan belajar khususnya dalam membaca bahasa Prancis. Selanjutnya, berdasarkan hasil tanggapan 23 siswa pada instrumen tanggapan siswa yang terdapat 3 aspek yaitu aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan aspek pengoperasian media mendapat persentase 80,95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis pada kelas X BB MAN Yogyakarta 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* layak dan sangat baik untuk digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis.

2. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan produk media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada materi *l'identité* untuk pembelajaran keterampilan membaca memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Materi pada media ular tangga terbatas hanya pada materi *l'identité* dan hanya berfokus pada keterampilan membaca.
- b. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan, penelitian ini terbatas pada satu lembaga, yaitu MAN Yogyakarta 1.
- c. Media ular tangga ini hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian dan analisis data dari proses penelitian tentang media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* kelas X yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X di MAN Yogyakarta 1 menghasilkan suatu produk berupa media yang diberinama *Jeu de L'Oie*.
2. Pengembangan media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* kelas X MAN Yogyakarta 1 dilakukan sesuai prosedur. Validitas kualitas media ular tangga dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Dosen ahli materi memberikan persentase penilaian sebesar 88,4% dalam kategori “sangat baik” untuk diujicobakan, sedangkan dosen ahli media memberikan penilaian sebesar 90,2% yang termasuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Respon peserta didik terhadap media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* kelas X di MAN Yogyakarta 1 sangat baik.

Berdasarkan penilaian kualitas media oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru bahasa Prancis serta tanggapan siswa kelas X MAN Yogyakarta 1 mendapat persentase rata-rata sebesar 89,6% yang termasuk dalam kategori “sangat setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* layak digunakan dan

mempermudah dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Prancis dalam materi *L'Identité* kelas X di MAN Yogyakarta 1.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah:

1. Produk media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* telah dinilai kelayakannya, sehingga disarankan pendidik bahasa Prancis dan peserta didik dapat memanfaatkannya sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang serupa dengan materi *L'Identité* yang lain.
3. Perlu dikembangkan dalam beberapa sistem operasi, sehingga media pembelajaran tidak hanya dapat digunakan pada komputer dan laptop.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dikse, I Wayan. 2010. *Animasi dengan Flash 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fitriana, Nur. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gaol, Rika Paduri. 2011. *Perancangan dan Pembuatan Game Ular Tangga Menggunakan Visual Basic 6.0*. <https://repository.ucu.ac.id/handle/123456789/28400>. (Diakses pada tanggal 26 Februari 2016 pukul 14.30 wib)
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Sintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumawardhana, Ap Massri M. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kridalaksana, Harimurti. 2011. *Kamus Linguistik (edisi keempat, cetakan ke-3)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Litbang Wahana Komputer 2006. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.
- MADCOMS. 2007. *Mahir Dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Musaba, Zulkifli. 2012. *Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.

- Pramono, Andi. 2006. *Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Rahayu, Sri. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*. <http://respository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu/s-paud-0701540-chapter1>. (Diakses pada tanggal 3 Maret 2016 pukul 15.00 wib)
- Rahim, Farida. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yudhiantoro, Dhani. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Yumarlin Mz. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/10-Revisi-YUMARLIN-22-8-13.pdf>. (Diakses pada tanggal 26 Februari 2016 pukul 14.00 wib)

LAMPIRAN

Lampiran 1

Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli dan Uji Coba Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*

No.	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1.	Tahap Potensi dan Masalah	Februari 2016	MAN Yogyakarta 1	Guru Bahasa Prancis dan Siswa Kelas X
2.	Pengembangan Produk	November 2016	-	-
3.	Validasi Ahli Materi	18 – 28 Oktober 2016	Gedung PLA Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta	Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.
4.	Validasi Ahli Media	7 – 16 November 2016	Ruang Media Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Ponco Wali Pranoto, M.Pd
5.	Revisi Produk	Oktober-November 2016	-	-
6.	Validasi Guru Bahasa Prancis	8 Desember 2016	MAN Yogyakarta 1	Guru Bahasa Prancis
7.	Uji Coba Lapangan	8 Desember 2016	MAN Yogyakarta 1	Siswa Kelas X BB

Lampiran 2
Draft Materi Media Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash Profesional 8
kelas X

1. Materi Grammaire

a. Conjugaison de verbe “Avoir et Être”

<i>Conjugaison de verbe “Avoir et Être”</i>		
<i>Sujet</i>	<i>Avoir</i>	<i>Être</i>
<i>Je</i> (saya)	<i>Ai</i>	<i>suis</i>
<i>Tu</i> (kamu)	<i>As</i>	<i>es</i>
<i>Il</i> (dia <laki-laki>)	<i>A</i>	<i>est</i>
<i>Elle</i> (dia <perempuan>)	<i>A</i>	<i>est</i>
<i>Nous</i> (kami)	<i>Avons</i>	<i>sommes</i>
<i>Vous</i> (anda/ kalian)	<i>Avez</i>	<i>êtes</i>
<i>Ils</i> (mereka <laki-laki>)	<i>Ont</i>	<i>sont</i>
<i>Elles</i> (mereka <perempuan>)	<i>Ont</i>	<i>sont</i>

b. Adjectif Possesif

Untuk mempelajari pengertian dan penggunaan kata kepunyaan perhatikan tabel di bawah ini.

<i>Subjek</i>	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>
<i>Je</i>	<i>Mon</i>	<i>Ma</i>
<i>Tu</i>	<i>Ton</i>	<i>Ta</i>
<i>Il/ Elle</i>	<i>Son</i>	<i>Sa</i>
<i>Nous</i>	<i>Notre</i>	<i>Notre</i>
<i>Vous</i>	<i>Votre</i>	<i>Votre</i>

Contoh :

- 1) *Mon livre* : buku saya
- 2) *Ma voiture* : mobil saya
- 3) *Ton stylo* : penamu
- 4) *Ta maison* : rumahmu
- 5) *Son argen* : uangnya
- 6) *Sa fille* : anak perempuannya
- 7) *Notre appartement* : apartemen kami
- 8) *Notre rue* : jalan kami
- 9) *Votre agenda* : buku harian kalian
- 10) *Votre clé* : kunci kalian

c. La Conjugaison de verbes : s'appeler, habiter, travailler, parler

<i>La Conjugaison de Verbes</i>				
<i>Sujet</i>	<i>s'appeler</i>	<i>Habiter</i>	<i>travailler</i>	<i>parler</i>
<i>Je</i> (saya)	<i>m'appelle</i>	<i>Habite</i>	<i>travaille</i>	<i>parle</i>
<i>Tu</i> (kamu)	<i>t'appelles</i>	<i>Habites</i>	<i>travailles</i>	<i>parles</i>
<i>Il</i> (dia <laki-laki>)	<i>s'appelle</i>	<i>Habite</i>	<i>travaille</i>	<i>parle</i>
<i>Elle</i> (dia <perempuan>)	<i>s'appelle</i>	<i>Habite</i>	<i>travaille</i>	<i>parle</i>
<i>Nous</i> (kami)	<i>nous appelons</i>	<i>Habitons</i>	<i>travaillons</i>	<i>parlons</i>
<i>Vous</i> (anda/ kalian)	<i>vous appelez</i>	<i>Habitez</i>	<i>travaillez</i>	<i>parlez</i>
<i>Ils</i> (mereka <laki-laki>)	<i>s'appellent</i>	<i>Habitent</i>	<i>travaillent</i>	<i>parlent</i>
<i>Elles</i> (mereka <perempuan>)	<i>s'appellent</i>	<i>Habitent</i>	<i>travaillent</i>	<i>parlent</i>

d. Les Temps

<i>Les Jours de la Semaine</i>	
Senin	<i>Lundi</i>
Selasa	<i>Mardi</i>
Rabu	<i>Mercredi</i>
Kamis	<i>Jeudi</i>
Jumat	<i>Vendredi</i>
Sabtu	<i>Samedi</i>
Minggu	<i>Dimanche</i>

<i>Les Mois de l'Année</i>	
Januari	<i>Janvier</i>
Februari	<i>Février</i>
Maret	<i>Mars</i>
April	<i>Avril</i>
Mei	<i>Mai</i>
Juni	<i>Juin</i>
Juli	<i>Juillet</i>
Agustus	<i>Août</i>
September	<i>Septembre</i>
Oktober	<i>Octobre</i>
November	<i>Novembre</i>
Desember	<i>Décembre</i>

e. *Les Adjectifs de Nationalité*

<i>Les Adjectifs de Nationalité</i>	
<i>Masculin terminé par une consonne</i>	<i>Féminin : -e</i>
<i>français</i> [fRɑ̃sɛ]	<i>française</i> [fRɑ̃sɛz]
<i>Masculin terminé en -ien</i>	<i>Féminin : -ienne</i>
<i>italien</i> [italjɛ̃]	<i>italienne</i> [italjɛn]
<i>canadien</i> [kanadjɛ̃]	<i>canadienne</i> [kanadjɛn]
<i>Masculin terminé en -e</i>	<i>Féminin : ne change pas</i>
<i>suisse</i> [sɥis]	
<i>belge</i> [bɛlʒ]	

Contoh :

indonesien [ɛ̃dɔnzjɛ̃] → *indonesienne* [ɛ̃dɔnzjɛn]

allemand [almã] → *allemande* [almãd]

marocain [maʁɔkɛ̃] → *marocaine* [maʁɔkɛn]

américain [ameʁikɛ̃] → *américainne* [ameʁikɛn]

japonais [ʒapɔnɛ] → *japonaise* [ʒapɔnɛz]

anglais [ɑ̃ɡlɛ] → *anglaise* [ɑ̃ɡlɛz]

hollandais [ɔlə̃dɛ] → *hollandaise* [ɔlə̃dɛz]

portugais [pɔʁtygɛ] → *portugaise* [pɔʁtygɛz]

f. Les Nombres Ordinaux

1 ^{er} / 1 ^{re}	<i>premier/ première</i>
2 ^e	<i>Deuxième</i>
3 ^e	<i>Troisième</i>
4 ^e	<i>Quatrième</i>
5 ^e	<i>Cinquième</i>
6 ^e	<i>Sixième</i>
7 ^e	<i>Septième</i>
8 ^e	<i>Huitième</i>
9 ^e	<i>Neuvième</i>
10 ^e	<i>Dixième</i>

g. Les Nombres Cardinaux

<i>Les Nombres</i>	<i>L'écriture</i>	<i>Les nombres</i>	<i>L'écriture</i>
<i>Un</i>	1	<i>Trente</i>	30
<i>Deux</i>	2	<i>Quarante</i>	40
<i>Trois</i>	3	<i>Cinquante</i>	50
<i>Quatre</i>	4	<i>Soixante</i>	60
<i>Cinq</i>	5	<i>Soixante dix</i>	70
<i>Six</i>	6	<i>Quatre vingt</i>	80
<i>Sept</i>	7	<i>Quatre vingt dix</i>	90
<i>Huit</i>	8	<i>Cent</i>	100
<i>Neuf</i>	9	<i>Mille</i>	1.000
<i>Dix</i>	10	<i>Un million</i>	1.000.000
<i>Onze</i>	11		
<i>Douze</i>	12		
<i>Treize</i>	13		
<i>Quatorze</i>	14		
<i>Quinze</i>	15		
<i>Seize</i>	16		
<i>Dix-sept</i>	17		
<i>Dix-huit</i>	18		
<i>Dix-neuf</i>	19		
<i>Vingt</i>	20		

2. Materi Vocabulaire

a. Salutation

Selamat Pagi/ Siang	<i>Bonjour</i>
Selamat Sore/ Malam	<i>Bonsoir</i>
Selamat Malam	<i>Bonne nuit</i>
Selamat Makan	<i>Bon Appétit</i>
Selamat datang	<i>Bienvenue</i>
Baik	<i>Ça va</i>
Hai (memberi salam)	<i>Salut</i>
Sampai besok	<i>À demain</i>
Sampai bertemu lagi	<i>À bientôt</i>
Sampai jumpa/ sampai nanti	<i>Au revoir</i>
Terima kasih	<i>Merci</i>

b. Se Présenter :

Demander et donner des renseignements personnels à l'oral

1) le nom/ le prénom

+ *Vous vous appelez comment ?*

- *Je m'appelle Laura Agni*

2) La profession

+ *Qu'est-ce que vous faites dans la vie ?*

- *Je travaille dans le restaurant.*

Je suis étudiante.

Je suis musicien.

Je suis dentiste.

3) Le numéro de téléphone

+ *Quel est votre numéro de téléphone ?*

- *(c'est le) 06 34 62 35 41.*

4) L'adresse courrier électronique

+ *Quel est votre courrier électronique ?*

- (c'est) sophie80@gmail.com

5) L'âge

+ *Vous avez quel âge ?*

- *J'ai 18 ans.*

6) La nationalité

+ *Quelle est votre nationalité ?*

-*Je suis française.*

Lampiran 3
Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Perancis (Peminatan Ilmu Bahasa dan Budaya) Kelas X

Satuan Pendidikan : SMA/MA

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Prancis sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi traksional dengan guru dan teman.</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam</p>					

<p>melaksanakan komunikasi fungsional.</p> <p>3.1. Memahami cara menyapa, berpamitan, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, meminta izin, memberi instruksi dan memperkenalkan diri, serta cara meresponnya terkait topik <i>Identitas diri (l'identité)</i> dan <i>Kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.1. Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk merespon perkenalan diri, sapaan, pamitan, ucapan terimakasih, permintaan maaf, meminta izin, dan</p>	<p>Teks lisan dan tulis yang berisi : kosa-kata tentang identitas diri, kehidupan sekolah dan ungkapan komunikatif yang sesuai dengan tema.</p> <p>Unsur kebahasaan : Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca.</p> <p>Struktur teks : (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya)</p> <p>1. Présenter eux même Je m'appelle ..., J'ai ... ans, Je suis ... , J'habite à ...</p> <p>2. Raconter ce qu'on aime et deteste à</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca/ menonton/ mendengarkan contoh-contoh teks yang sedang dipelajari dari berbagai sumber. • Menirukan/ menyalin contoh-contoh yang diperdengarkan/dibaca secara terbimbing. <p>Bertanya Dengan pengarah guru/ pengamatan/ simak/ bacaan dari guru/ film/ kaset/ teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya serta format penulisan teks yang sedang dipelajari.</p>	<p>Tes Menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi kata. - Melengkapi kalimat. - Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar. 	30 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku pelajaran bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/ CD Audio atau Audiovisual - Koran/ majalah - Internet
--	--	---	---	-------	---

<p>instruksi, terkait topik <i>Identitas diri (l'identité)</i> dan <i>Kehidupan sekolah (la vie scolaire)</i> dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.</p>	<p>l'école: Qu'est-ce que tu aimes à l'école ? Et qu'est-ce que tu déteste ? À l'école, j'aime le français et je déteste l'histoire.</p> <p>Unsur Budaya : Ungkapan komunikatif tentang salam, pengenalan</p>	<p>Bereksperimen Membaca/ mendengar/ menulis/ menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis teks sesuai konteks. • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca/ menyimak/ menulis/ mempresentasikan/ memperagakan/ mempublikasikan/ 			
--	--	--	--	--	--

<p>3.2. Memahami cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, serta cara meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik Identitas diri (<i>l'identité</i>) dan Kehidupan sekolah (<i>la vie scolaire</i>)</p>	<p>Unsur kebahasaan: Bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca.</p> <p>Struktur teks: (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya)</p>	<p>berbicara/ membacakan/ menonton teks-teks yang dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang karya yang dihasilkan/ pesan yang ditangkap dan disampaikan, dll. • Mengungkapkan hal-hal yang sulit dan mudah dipelajari dan strategi yang sudah atau akan dilakukan untuk mengatasinya. <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca/ menonton/ mendengarkan contoh-contoh bunyi, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca yang terdapat di dalam teks yang sedang dipelajari. • Menirukan/ menyalin 	<p>Tes Berbicara :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melafalkan ucapan salam - Memperkenalkan diri 	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku pelajaran bahasa Prancis - Kamus bahasa Prancis - Kaset/ CD Audio
---	--	---	--	--------------	--

<p>dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya yang sesuai konteks penggunaannya.</p> <p>4.2. Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk menanyakan dan menyatakan pemberitahuan tentang fakta, perasaan dan sikap, serta cara meminta dan menawarkan barang dan jasa terkait topik Identitas diri (<i>l'identité</i>) dan Kehidupan sekolah (<i>la vie scolaire</i>) dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai konteks.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se saluer 2. Se présenter. 3. Dire son nom, sa nationalité, sa profession. 4. Saluer une personne, présenter des personnes 5. Dire et demander l'âge, l'adresse, le numéro de téléphone. 6. Demander et dire les objets qu'on trouve dans la classe. <p>Unsur Budaya Mata pelajaran dan sistem pendidikan di Prancis.</p>	<p>contoh-contoh yang diperdengarkan/ dibaca secara terbimbing.</p> <p>Bertanya Dengan pengarahan guru/ pengamatan/ simakan/ bacaan dari guru/ film/ kaset/ teks, siswa mempertanyakan tentang unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya serta format penulisan teks yang sedang dipelajari.</p> <p>Bereksperimen Membaca/ mendengar/ menulis/ menonton contoh-contoh lain dari teks yang dipelajari dari berbagai sumber, termasuk buku teks, buku panduan, dengan memperhatikan ungkapan, unsur kebahasaan, struktur teks dan budaya serta format penulisan dari jenis teks yang sedang dipelajari.</p>			<p>Visual - Koran/ majalah - Internet</p>
---	--	--	--	--	---

--	--	--	--	--	--

Lampiran 4
Instrumen Penilaian Kualitas Media Oleh Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X BB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√			

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk ahli materi sebagai berikut.

Tabel 1: Lembar Evaluasi Siti Sumiyati, (2014: 158-162)

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD					
2	Kesesuaian indikator dengan KD					
3	Petunjuk belajar					
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					
6	Penggunaan bahasa					
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu					
9	Penyampaian materi menarik					
10	Kebenaran dan kekinian materi					
11	Ketepatan cakupan materi					
12	Ketercnaan materi dengan pemahaman yang logis					
13	Penyampaian materi yang runtut					
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
15	Materi bermanfaat					
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					
17	Kualitas penyajian materi					
18	Kualitas umpan balik					
19	Waktu penyajian					

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, Oktober 2016

Ahli Materi

(Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A)
NIP. 19730330 200212 2 001

Lampiran 5
Instrumen Penilaian Kualitas Media Oleh Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X BB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Ahli Materi : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√			

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk ahli media sebagai berikut.

A. Aspek Umum

Tabel 2: Lembar Evaluasi Siti Sumiyati, (2014: 158-162)

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)					
2.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)					
3.	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan					
3	Komposisi warna					
4	Penempatan tombol					
5	Konsistensi tombol					
6	Ketepatan ukuran tombol					
7	Ketepatan jenis huruf					
8	Ketepatan ukuran huruf					
9	Ketepatan warna huruf					
10	Ketepatan <i>layout</i>					
11	Ketepatan penggunaan gambar					
12	Kualitas tampilan gambar					
13	Kualitas tampilan layar					
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media					
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa					
16	Sajian animasi					
17	Daya dukung musik					

C. Petunjuk

4. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
5. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
6. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

E. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media.

Yogyakarta, November 2016

Ahli Media

(Ponco Wali Pranoto, M.Pd)

NIP. 11301831128485

Lampiran 6
Instrumen Penilaian Kualitas Media Untuk Guru Bahasa Prancis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X BB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis : Sulistyaningsih, S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD	√				
2	Kesesuaian indikator dengan KD	√				

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk guru mata pelajaran Bahasa Prancis sebagai berikut.

Tabel 3: Kisi-kisi Penilaian Ketepatan Konsep dan Kompetensi oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013					
2	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar					
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar					
4	Kemudahan materi untuk dipahami					
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
7	Penggunaan bahasa dan ejaan					
8	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi					

Sumber: Lembar Evaluasi Siti Sumiyati, (2014: 158-162)

Tabel 4: **Kisi-kisi Validasi Kualitas Tampilan Media oleh Guru**

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>					
2	Komposisi warna					
3	Tampilan menu					
4	Jenis dan ukuran teks					
5	Kualitas tampilan gambar					
6	Daya dukung musik					

Sumber : Lembar Evaluasi Siti Sumiyati, (2014: 168-170)

Kritik dan Saran :

Yogyakarta, Desember 2016
Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis

(Sulistyaningsih, S.Pd.)
NIP. 197505282005012005

Lampiran 7
Instrumen Penilaian Kualitas Media Untuk Siswa

Nama :

Kelas :

A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>se presenter</i>					
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal					
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi					
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>se presenter</i>					

B. Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					
2	Kemudahan sajian untuk diikuti					
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami					
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini					
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					
5	Komposisi dan kombinasi warna					
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					

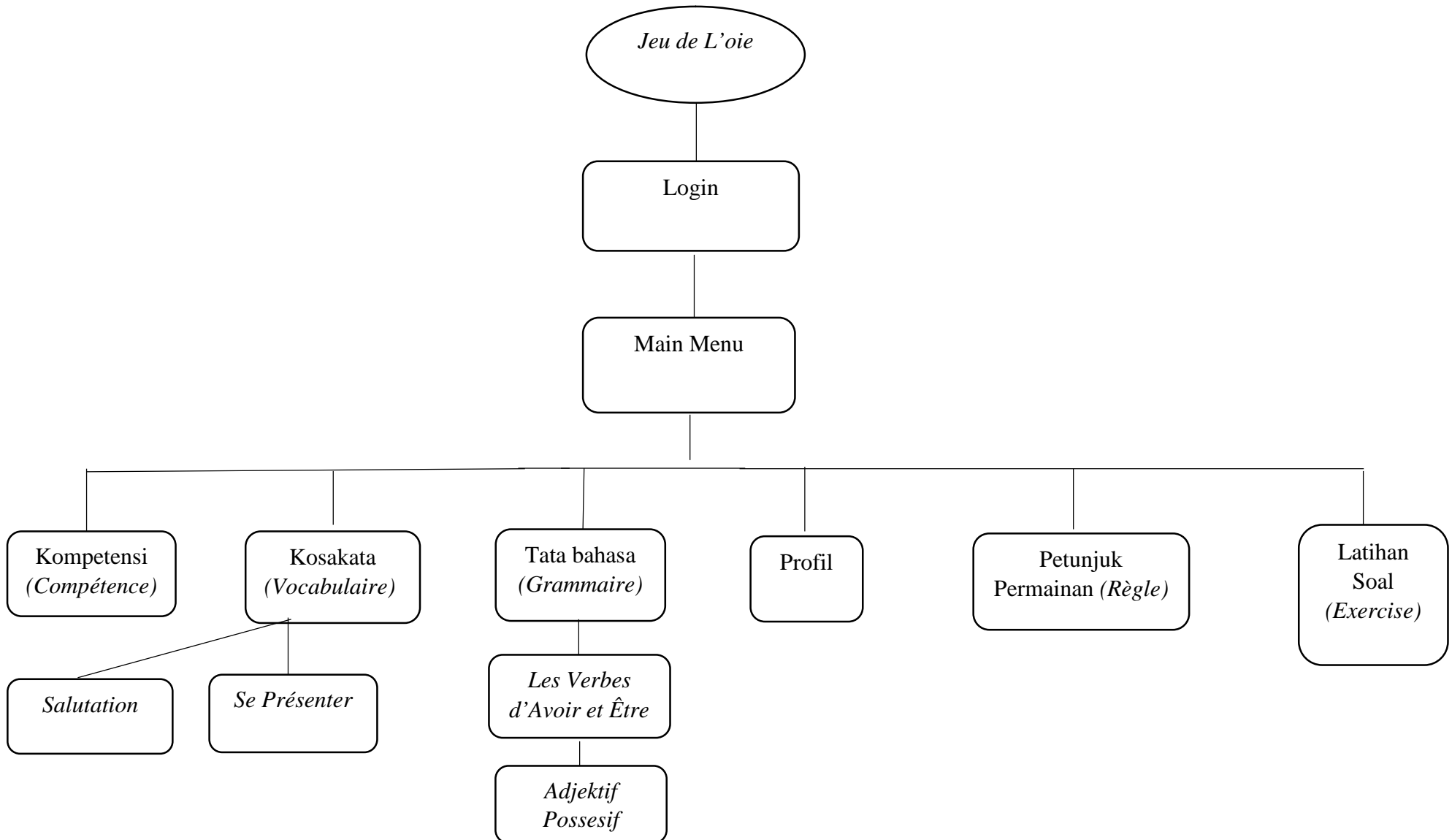
D. Komentar dan Saran

.....

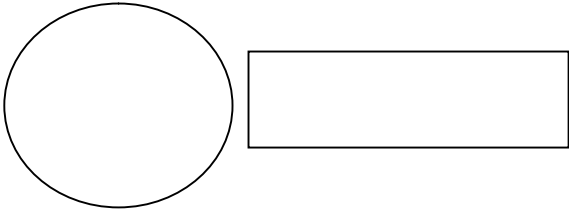
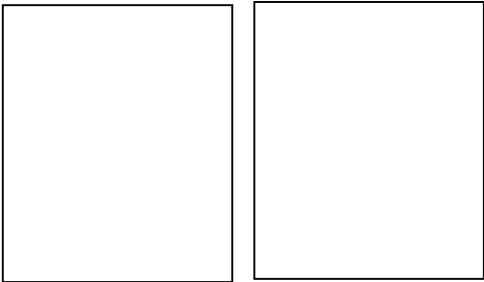
.....

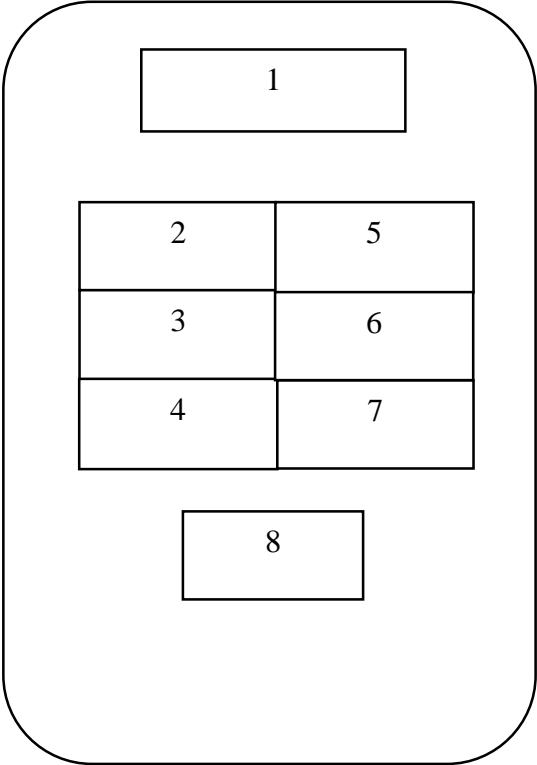
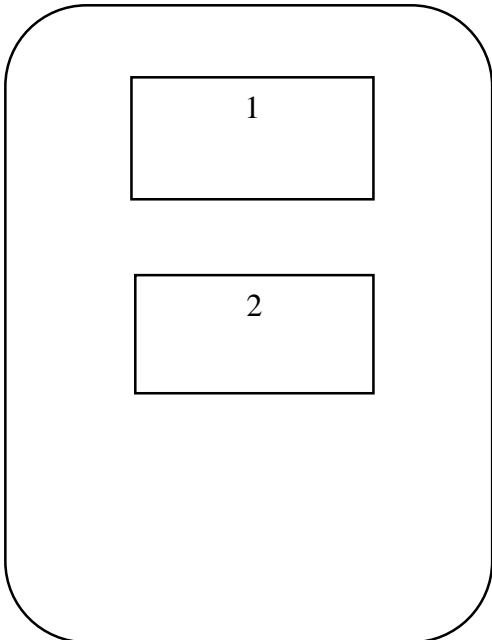
.....

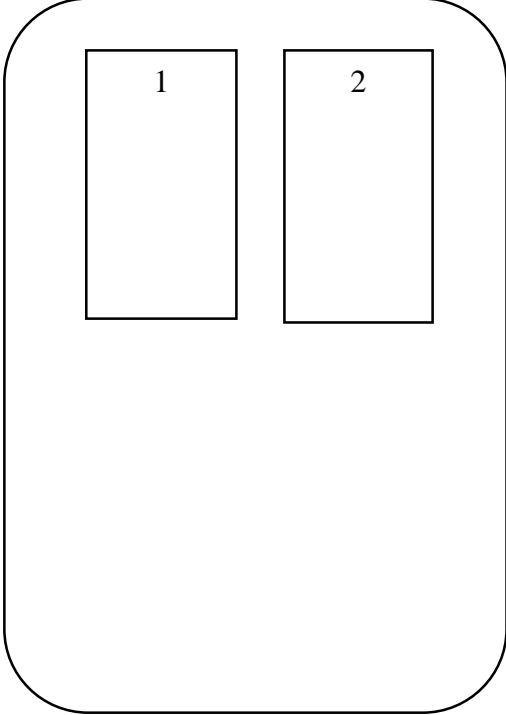
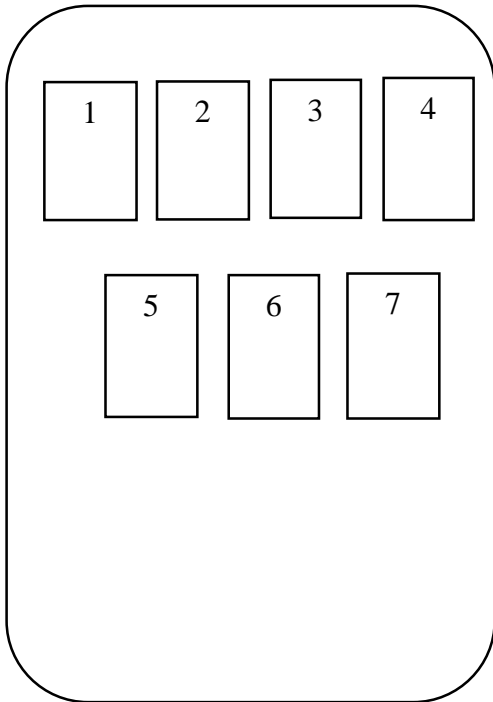
Lampiran 8
Flowchart Media Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash Profesional 8

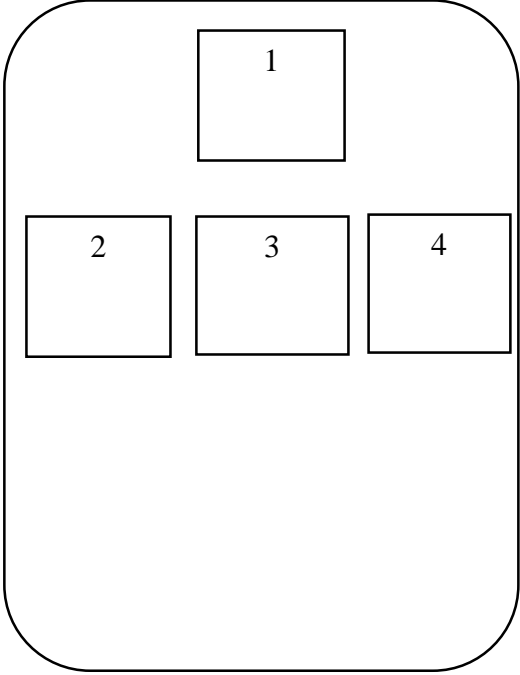
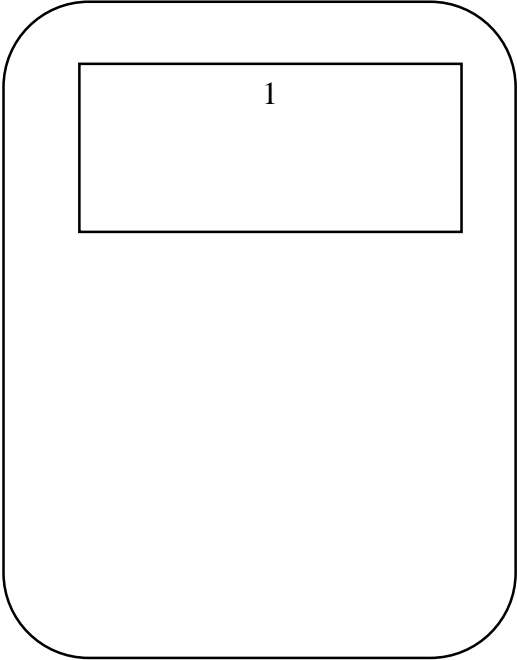


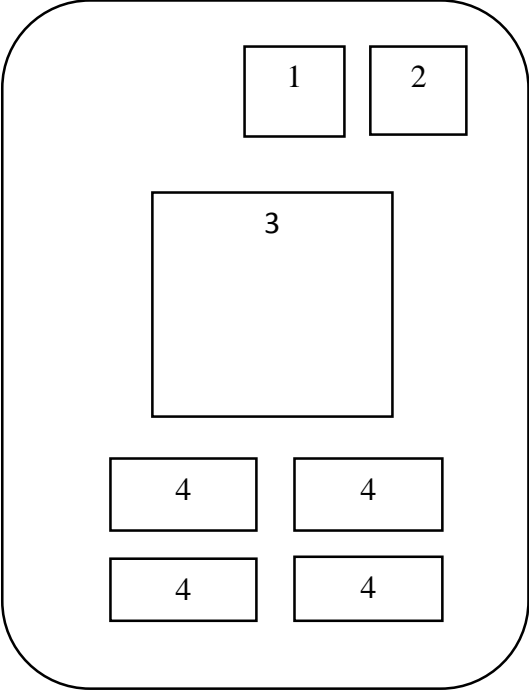
Lampiran 9
Story Board Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*

<p style="text-align: center;">Pembukaan</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo UNY 2. Identitas Fakultas dan Universitas. <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
<p><i>Écrivez votre nom</i> (Tulis nama anda)</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Joueur 1</i> (pemain 1) 2. <i>Joueur 2</i> (pemain 2) <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

<p style="text-align: center;">Halaman Menu Utama</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Media 2. Kompetensi (<i>Compétence</i>) 3. Kosakata (<i>Vocabulaire</i>) 4. Tata bahasa (<i>Grammaire</i>) 5. Profil 6. Petunjuk Permainan (<i>Règle</i>) 7. Keluar (<i>Quittez</i>) 8. Latihan Soal (<i>Exercise</i>) <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
<p style="text-align: center;">Halaman Menu <i>Compétence</i></p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi Inti 2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

<p>Halaman Menu <i>Vocabulaire</i></p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Salutation</i> 2. <i>Se Présenter</i> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
<p>Halaman Menu <i>Grammaire</i></p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Les Verbes d’Avoir et Être</i> 2. <i>Adjectifs Possesif</i> 3. <i>La Conjugaison de verbe</i> 4. <i>Les Temps</i> 5. <i>Les Adjectifs de Nationalité</i> 6. <i>Les Nombres Ordinaux</i> 7. <i>Les Nombres Cardiaux</i> <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

<p style="text-align: center;"><i>Halaman Menu Profil</i></p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nama Pengembang Media2. Nama Dosen Ahli Materi3. Nama Dosen Ahli Media4. Nama Programer Media <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
<p style="text-align: center;"><i>Halaman Menu Regle</i></p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Peraturan bermain media Ular Tangga <p>Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>

<p style="text-align: center;">Halaman Menu Latihan Soal</p> 	<p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menu2. Keluar (<i>Quittez</i>)3. Soal yang harus dijawab (urutan soal akan selalu diacak setiap dimainkan)4. Pilihan jawaban dan soal (posisi jawaban setiap dimainkan akan diacak) <p style="text-align: right;">Audio: Instrumen <i>Backsound</i></p>
---	---

Lampiran 10
Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Ahli Materi Tahap I Dan Tahap II

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 19730330 200212 2 001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Randugunting 3/5 Tamanmartani Kalasan Sleman Yogyakarta 55571

Keahlian : Pengajaran Bahasa (Linguistik Terapan)

Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	UNY	2000
2	S2	Applied Chinese Language and Culture	NTNU, Taiwan	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

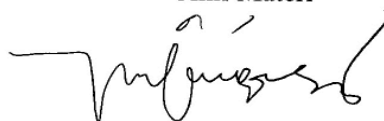
Golongan : III/a

Jabatan : Lektor

Adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1”.

Yogyakarta, Oktober 2016

Ahli Materi



(Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A)

NIP. 19730330 200212 2 001

Khilda Nuril K
082183290551

LEMBAR KUESIONER Tahap 1

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X IBB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√			

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk ahli materi sebagai berikut.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		✓			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		✓			
3	Petunjuk belajar			✓		
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	✓				
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	✓				
6	Penggunaan bahasa	✓				
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	✓				
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu		✓			
9	Penyampaian materi menarik	✓				
10	Kebenaran dan kekinian materi			✓		
11	Ketepatan cakupan materi		✓			
12	Ketercnaan materi dengan pemahaman yang logis		✓			
13	Penyampaian materi yang runtut		✓			
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa		✓			
15	Materi bermanfaat	✓				
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	✓				

17	Kualitas penyajian materi		✓			
18	Kualitas umpan balik		✓			
19	Waktu penyajian		✓			

Tabel 2. lembar evaluasi dari penelitian S-2 Dra. Siti Sumiyati, M. Pd (2014: 158-162)

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

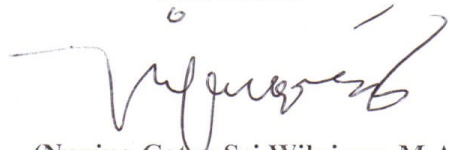
Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, ~~Oktober~~ 2016

Ahli Materi



(Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A)

NIP. 19730330 200212 2 001

Tahap II

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X IBB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√			

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk ahli materi sebagai berikut.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		✓			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		✓			
3	Petunjuk belajar		✓			
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	✓				
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	✓				
6	Penggunaan bahasa		✓			
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri		✓			
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu			✓		
9	Penyampaian materi menarik		✓			
10	Kebenaran dan kekinian materi	✓				
11	Ketepatan cakupan materi	✓				
12	Ketercanaan materi dengan pemahaman yang logis	✓				
13	Penyampaian materi yang runtut	✓				
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa	✓				
15	Materi bermanfaat	✓				
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	✓				

17	Kualitas penyajian materi		✓			
18	Kualitas umpan balik		✓			
19	Waktu penyajian		✓			

Tabel 2. lembar evaluasi dari penelitian S-2 Dra. Siti Sumiyati, M. Pd (2014: 158-162)

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

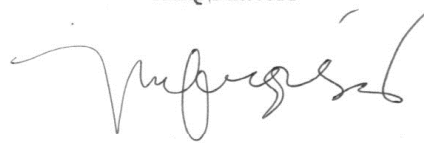
Media ini dinyatakan

- ① Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
- 2 Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, Oktober 2016

Ahli Materi



(Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A)

NIP. 19730330 200212 2 001

Lampiran 11
Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Ahli Media Tahap I Dan Tahap II

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

NIP : 11301831128485

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Perum PIB C5 Mertosanan Wetan RT 11 Potorono Banguntapan Bantul 55196

Keahlian : Media Pembelajaran Multimedia

Riwayat Pendidikan :

No	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	D3	Teknik Elektro Instrumen & Kendali	FT UNNES	2005
2	S1	Pendidikan Teknik Elektronika	FT UNY	2008
3	S2	Pendidikan Teknologi dan Kejuruan	PPs UNY	2012

Unit Kerja

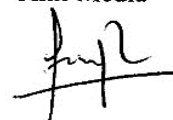
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Jabatan : Dosen

Adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1”.

Yogyakarta, November 2016

Ahli Media



(Ponco Wali Pranowo, M.Pd)

NIP. 11301831128485

Tahap I

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X IBB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Ahli Materi : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√			

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

Aspek umum tahap 1.

1. Sangat kreatif dan inovatif pembuat media → nilai sangat tinggi.
2. Komunikatif : sudah mengarah ke. unsur & kondisi dan arah pembelajaran kreatif.
3. Memiliki keunggulan terhadap media lain serta memiliki nilai tambah untuk dikembangkan lagi.

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk ahli media sebagai berikut.

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan		✓			
3	Komposisi warna	✓				
4	Penempatan tombol			✓		
5	Konsistensi tombol		✓			
6	Ketepatan ukuran tombol		✓			
7	Ketepatan jenis huruf			✓		
8	Ketepatan ukuran huruf		✓			
9	Ketepatan warna huruf		✓			
10	Ketepatan <i>layout</i>		✓			
11	Ketepatan penggunaan gambar		✓			
12	Kualitas tampilan gambar		✓			
13	Kualitas tampilan layar		✓			
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	✓				
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa		✓			
16	Sajian animasi	✓				
17	Daya dukung musik		✓			

Tabel 2. lembar evaluasi dari penelitian S-2 Dra. Siti Sumiyati, M. Pd (2014: 158-162)

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
	grammar, vocabulary games (kuis)	Teks susah dibaca dan terlalu kecil pertanyaan tertutup dengan gbr ilustrasi ular	dibuat 2 halaman dibuat frame/ kotak untuk menuliskan pertanyaan.

C. Kritik dan Saran

- Halaman yang memuat teks terlalu banyak di split
- Buat ekor / pemegang untuk ular tangga.
- tombol ~~home~~ menu mengarah ke home / berada

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media.

Yogyakarta, November 2016

Ahli Media



(Ponco Wali Pranoto, M.Pd)

NIP. 11301831128485

Tahap II

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X IBB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Ahli Materi : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD		√			
2	Kesesuaian indikator dengan KD		√			

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk ahli media sebagai berikut.

A. Aspek Umum

No.	Indikator	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda)	✓				
2.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)		✓			
3.	Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)	✓				

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan		✓			
3	Komposisi warna	✓				
4	Penempatan tombol		✓			
5	Konsistensi tombol		✓			
6	Ketepatan ukuran tombol		✓			
7	Ketepatan jenis huruf	✓				
8	Ketepatan ukuran huruf	✓				
9	Ketepatan warna huruf	✓				

10	Ketepatan <i>layout</i>		✓			
11	Ketepatan penggunaan gambar		✓			
12	Kualitas tampilan gambar		✓			
13	Kualitas tampilan layar		✓			
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	✓				
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa		✓			
16	Sajian animasi	✓				
17	Daya dukung musik		✓			

Tabel 2. lembar evaluasi dari penelitian S-2 Dra. Siti Sumiyati, M. Pd (2014: 158-162)

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

No. (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

--	--	--	--

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media.

Yogyakarta, November 2016

Ahli Media



(Ponco Wali Pranoto, M.Pd)

NIP. 11301831128485

Lampiran 12

Rekapitulasi Penilaian Media Oleh Guru Bahasa Prancis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Ular Tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas X MAN Yogyakarta 1

Sasaran Program : Siswa kelas X IBB

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Khilda Nuril Khotimah

Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis : Sulistyaningsih, S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca bahasa Prancis Siswa Kelas X MAN Yogyakarta 1.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan KD	√				
2	Kesesuaian indikator dengan KD	√				

Keterangan skala :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

C : Cukup

K : Kurang

KS : Kurang Setuju

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen penelitian untuk guru mata pelajaran Bahasa Prancis sebagai berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ketepatan Konsep dan Kompetensi oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum 2013	√				
2	Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	√				
3	Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar	√				
4	Kemudahan materi untuk dipahami	√				
5	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa		√			
6	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	√				
7	Penggunaan bahasa dan ejaan	√				
8	Kejelasan gambar dalam menjelaskan materi	√				

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 158-162)

Tabel 4. Kisi-kisi Validasi Kualitas Tampilan Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Profesional 8</i>	√				
2	Komposisi warna	√				
3	Tampilan menu	√				
4	Jenis dan ukuran teks	√				
5	Kualitas tampilan gambar	√				
6	Daya dukung musik	√				

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 168-170)

Kritik dan Saran :

Perlu tindak lanjuti pemain yang menjawab salah (dibedakan dengan pemain yan menjawab benar).

Yogyakarta, Desember 2016
Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis

(Sulistyaningsih, S.P)

NIP. 197505282005012005

Lampiran 13
Rekapitulasi Penilaian Media Uji Coba Lapangan

Nama : Syafika Nurul Izza

Kelas : X BB

A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>se presenter</i>		√			
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal				√	
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar				√	
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi				√	
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>se presenter</i>		√			

B. Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah		√			
2	Kemudahan sajian untuk diikuti		√			
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		√			
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami		√			
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi		√			

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran		√			
2	Gambar dan animasi terlihat jelas	√				
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini	√				
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	√				
5	Komposisi dan kombinasi warna		√			
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah		√			
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain		√			
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa			√		

D. Komentar dan Saran

Banyakin game-nya yang lebih bervariasi.

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : Roya Amelia Syehva

Kelas : X BB

A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>se presenter</i>		√			
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal		√			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar		√			
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi		√			
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>se presenter</i>		√			

B. Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah				√	
2	Kemudahan sajian untuk diikuti		√			
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi			√		
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami		√			
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi		√			

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran		√			
2	Gambar dan animasi terlihat jelas	√				
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini			√		
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	√				
5	Komposisi dan kombinasi warna		√			
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah			√		
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain			√		
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa				√	

D. Komentar dan Saran

Kalau bisa game dibuat yang lebih menarik. Game ini sudah bagus tetapi kurang seru.

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama : Raihanah K.P

Kelas : X BB

A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Kecukupan latihan soal untuk memahami materi <i>se presenter</i>			√		
2	Respon atas jawaban benar atau salah pada latihan soal		√			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar		√			
4	Kecukupan latihan soal guna pencapaian kompetensi			√		
5	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat lebih memahami bab <i>se presenter</i>		√			

B. Aspek Penyajian Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah	√				
2	Kemudahan sajian untuk diikuti		√			
3	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi	√				
4	Kemudahan soal-soal yang disajikan untuk dipahami		√			
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi		√			

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	KS
1	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran	√				
2	Gambar dan animasi terlihat jelas	√				
3	<i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini		√			
4	Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	√				
5	Komposisi dan kombinasi warna	√				
6	Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah	√				
7	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain		√			
8	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa	√				

D. Komentar dan Saran

Media ini sangat menarik akan tetapi game-nya lebih dibuat beragam lagi.

Lampiran 14
SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TAHAP I

Komp.	No. Indikator	Penilaian Ahli Materi Tahap I	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
MATERI	1	4	81	95	85,3%	Sangat Baik
	2	4				
	3	3				
	4	5				
	5	5				
	6	5				
	7	5				
	8	4				
	9	5				
	10	3				
	11	4				
	12	4				
	13	4				
	14	4				
	15	5				
	16	5				
	17	4				
	18	4				
	19	4				

Saran dari ahli materi pada tahap pertama:

1. Semua kata selain bahasa Indonesia di tulis miring.
2. Contoh dalam materi *grammaire* perlu ditambahkan.

Lampiran 15
SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TAHAP II

Komp.	No. Indikator	Penilaian Ahli Materi Tahap II	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
MATERI	1	4	84	95	88,4%	Sangat Baik
	2	4				
	3	4				
	4	5				
	5	5				
	6	4				
	7	4				
	8	3				
	9	4				
	10	5				
	11	5				
	12	5				
	13	5				
	14	5				
	15	5				
	16	5				
	17	4				
	18	4				
	19	4				

Saran dari ahli materi tahap kedua:

1. Contoh dalam materi *vocabulaire* perlu ditambahkan.

Lampiran 16
SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TAHAP I

Komp.	No. Indikator	Penilaian Ahli Media Tahap I	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
UMUM	1	5	14	15	93%	Sangat Baik
	2	4				
	3	5				
KUALITAS MEDIA	4	4	69	85	81%	Sangat Baik
	5	4				
	6	5				
	7	3				
	8	4				
	9	4				
	10	3				
	11	4				
	12	4				
	13	4				
	14	4				
	15	4				
	16	4				
	17	5				
	18	4				
	19	5				
	20	4				

Saran dari ahli media pada tahap pertama:

1. Pada materi *grammaire* dan *vocabulaire* lebih baik dibuat 2 halaman.
2. Untuk latihan soal, sebaiknya dibuat *frame* atau kotak untuk menuliskan pertanyaan.

3. Diberikan simbol *back* untuk materi *grammaire* dan *vocabulaire*.
4. Tulisan lebih baik di perbesar agar lebih jelas di semua halaman menu.

Lampiran 17
SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TAHAP II

Komp.	No. Indikator	Penilaian Ahli Media Tahap II	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
UMUM	1	5	14	15	93%	Sangat Baik
	2	4				
	3	5				
KUALITAS MEDIA	4	4	74	85	87%	Sangat Baik
	5	4				
	6	5				
	7	4				
	8	4				
	9	4				
	10	5				
	11	5				
	12	5				
	13	4				
	14	4				
	15	4				
	16	4				
	17	5				
	18	4				
	19	5				
	20	4				

Tidak terdapat saran atau masukan dari Ahli media tahap II.

Lampiran 18
SKOR ANGKET PENILAIAN GURU BAHASA PRANCIS

Komp.	No. Indikator	Skor Penilaian Guru	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
MATERI	1	5	39	40	97,5%	Sangat Baik
	2	5				
	3	5				
	4	5				
	5	5				
	6	4				
	7	5				
	8	5				
MEDIA	9	5	30	30	100%	Sangat Baik
	10	5				
	11	5				
	12	5				
	13	5				
	14	5				

Komentar dari guru bahasa perancis mengenai media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*:

Media ular tangga sudah bagus untuk digunakan siswa kelas X yang sedang memulai untuk belajar bahasa Prancis, terlebih lagi media ular tangga ini berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* sehingga menarik untuk digunakan belajar. Selain itu dalam perbaikan media ini perlu adanya tindak lanjut pemain yang menjawab salah.

Lampiran 19
SKOR ANGKET PENILAIAN SISWA

No	Nama	Komponen Instrumen Penilaian																	
		Pembelajaran					Materi					Media							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	AZ	4	1	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
2	MAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	3	4	4	3
3	SAS	3	3	5	4	5	4	3	3	4	4	3	5	5	5	5	4	4	3
4	NCS	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	MRS	4	2	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	3	5	5	4	4	4
6	MY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	YB	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	ABK	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	3
9	MDA	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	1	5	3	3	4	3
10	MR	4	2	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	3	5	5	4	4	4
11	NN	5	2	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5
12	SV	5	2	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5
13	SH	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4
14	FNH	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	1	3	3	1
15	TRAP	3	3	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5
16	BA	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	3	3	4	4	2
17	RAS	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	3	5	4	3	3	2
18	JUT	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	3	3	3	4	5	5

19	NAW	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
20	SNI	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3
21	NUA	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4
22	VAWG	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
23	RKP	3	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5
Skor Sub Indikator		93	78	100	91	98	94	96	94	96	98	92	101	86	99	93	94	90	86
Rerata Sub Indikator		4	3,4	4,3	4	4,3	4,1	4,2	4,1	4,2	4,3	4	4,4	3,7	4,3	4	4,1	4	3,7
Skor Indikator		20					21					32,2							
SKOR IDEAL		15					15					40							
RATA-RATA (%)		75%					71,4/%					124,22%							
KATEGORI		BAIK					BAIK					SANGAT BAIK							

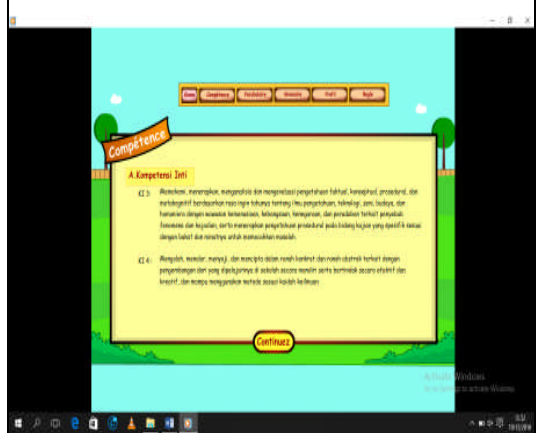
Komentar dari siswa berdasarkan angket yang diberikan mengenai media ular tangga berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*:

1. Media lebih menarik dan lebih nyaman digunakan untuk belajar karena pembelajaran terkesan lebih santai.
2. Hendaknya diperbanyak gamesnya agar lebih tertantang.
3. Ketelitian terhadap *option* jawaban perlu diperhatikan.
4. Media sudah menyenangkan dan dapat membantu siswa mempelajari bahasa Prancis.

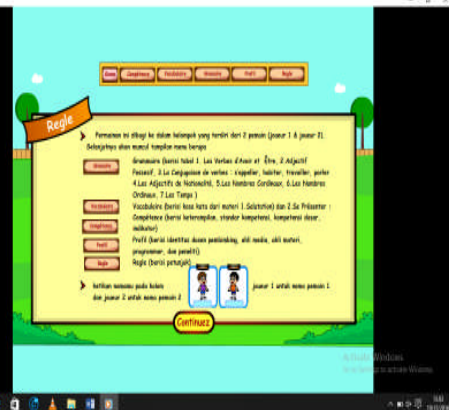
Lampiran 20
Tampilan Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8*
Kelas X

<p>1. Halaman Menu Utama Media Pembelajaran <i>Jeu de L'oie</i></p> 	<p>9. Halaman Menu <i>Grammaire</i></p> 
<p>2. Halaman Menu <i>écrivez votre nom</i> untuk pemain</p> 	<p>10. Halaman Menu <i>Profil</i></p> 

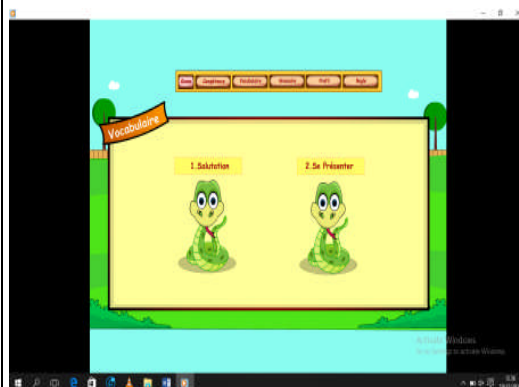
3. Halaman Menu *Compétence*



11. Halaman Menu *Regle*

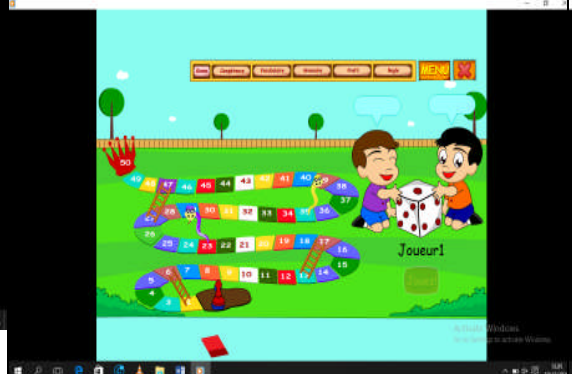


4. Halaman Menu *Vocabulaire*

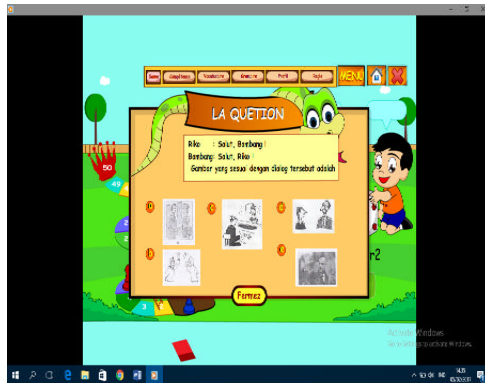


12. Halaman Menu Awal Latihan

Soal



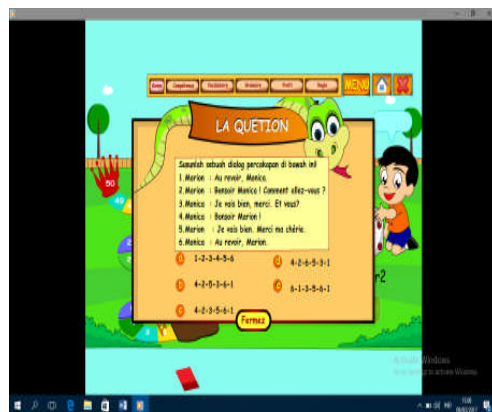
5. Halaman Menu Latihan Soal



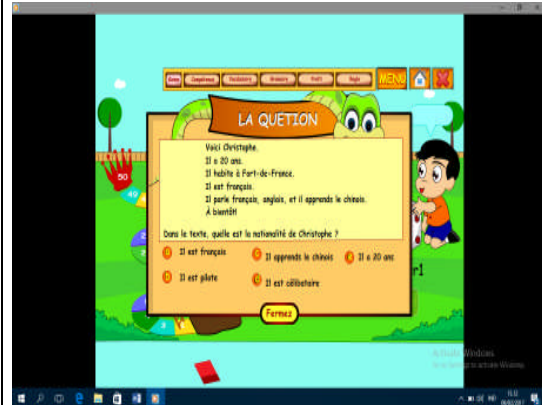
13. Halaman Menu Latihan Soal



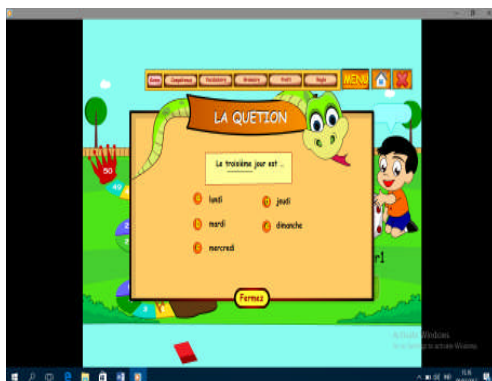
6. Halaman Menu Latihan Soal



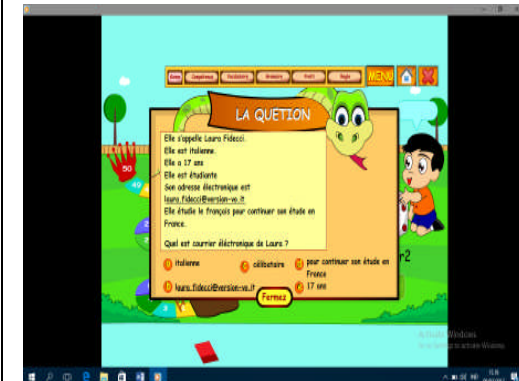
14. Halaman Menu Latihan Soal

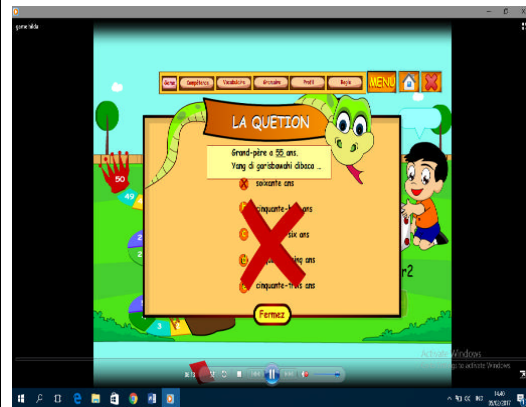


7. Halaman Menu Latihan Soal



15. Halaman Menu Latihan Soal



8. Halaman Menu Contoh Soal jika**Jawaban Benar****16. Halaman Menu Contoh Soal jika****Jawaban Salah**

Lampiran 21
Dokumentasi Uji Coba Peserta Didik di MAN Yogyakarta 1 kelas X



Penjelasan Penggunaan Media Ular Tangga



Peserta Didik Menggunakan Media Ular Tangga



Penjelasan Pengisian Angket



Siswa Mengisi Angket

Lampiran 22 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Yogyakarta, 20 Juli 2016

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Khilda Nuril Khotimah
No. Mhs. : 11204244026
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :
**"Pengembangan Media Ular Tangga berbasis Macromedia Flash
Profesional 8 pada Ketrampilan Membaca bahasa Prancis kelas X
MAN Yogyakarta 1".**

Lokasi Penelitian : MAN Yogyakarta 1


Waktu Penelitian : September – Oktober 2016

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,


Drs. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP. 19600202 198803 1 002

Pemohon,


Khilda Nuril Khotimah
NIM : 11204244026



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 267/UN34.12/PRC/VII/2016
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Kepada Yth.

Wakil Dekan I

FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Khilda Nuril Khotimah

No. Mhs. : 11204244026

Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

Lokasi Penelitian : MAN Yogyakarta 1

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* pada Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Kelas X MAN Yogyakarta 1**

Tanggal Pelaksanaan : September-Oktober 2016

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PB. Prancis
FBS UNY,

Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum.
NIP. 19600414 198803 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 964/UN.34.12/DT/VII/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Yth. Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Kompleks Balai Kota, Timoho, Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X MAN YOGYAKARTA I

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : KHILDA NURIL KHOTIMAH
NIM : 11204244026
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan : Oktober – September 2016
Lokasi : MAN Yogyakarta I

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Kasubag Pendidikan FBS,
Yukun Farida, M.Biotech.
NIP.19750604 199803 2 002

Tembusan:
- Kepala MAN Yogyakarta I



**PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN**

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2715

5354/34

Membaca Surat : Dari Surat izin/ Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/REG/V/197/7/2016 Tanggal : 27 Juli 2016

Mengingat :

1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada :

Nama : KHILDA NURIL KHOTIMAH
No. Mhs/ NIM : 11204244026
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Jalan Colombo No. 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X MAN YOGYAKARTA 1

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 27 Juli 2016 s/d 27 Oktober 2016
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan :

1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

KHILDA NURIL KHOTIMAH

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 28 Juli 2016

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Dra. CHRISTY DEWYANI, MM
NIP. 196304081996032019

Tembusan Kepada :

Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan DIY
3. Ka. Kantor Kementerian Agama Kota Yogyakarta
4. Kepala MAN Yogyakarta 1
5. Ybs.



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/197/7/2016

Membaca Surat : **KASUBAG PENDIDIKAN FBS** Nomor : **964/UN.34.12/DT/VII/2016**
Tanggal : **25 JULI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **KHILDA NURIL KHOTIMAH** NIP/NIM : **11204244026**
Alamat : **FAKULTAS BAHASA DAN SENI , PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PERANCIS SISWA KELAS X MAN YOGYAKARTA 1**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **27 JULI 2016 s/d 27 OKTOBER 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **27 JULI 2016**

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. KASUBAG PENDIDIKAN FBS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA YOGYAKARTA
MADRASAH ALIYAH NEGERI YOGYAKARTA I**

Jalan. C. Simanjuntak No. 60 Yogyakarta 55223
Telp (0274) .513327 555159 Faximile (0274) 513327 , 555159
Web. www.manyogya1.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-.../Ma.12.01/PP.006/ 02 /2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: DRS.H.WIRANTO PRASETYAHADI, M.PD.
NIP	: 19661210 1995031 001
Pangkat/Golongan	: Pembina / IV a
Jabatan	: Kepala Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta I

Menerangkan bahwa :

Nama	: Khilda Nuril Khotimah
NIM	: 11204244026
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Lembaga	: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Telah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta I berjudul : **“ PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 PADA KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS KELAS X MAN YOGYAKARTA 1 “** pada tanggal 16 Desember 2016.

Demikian Surat Keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Februari 2017



Drs. H. Wiranto Prasetyahadi, M.Pd.
19661210 1995031 001

RÉSUMÉ

**LE DÉVELOPPEMENT DU MÉDIA D'APPRENTISSAGE «JEU DE
L'OIE » BASÉ SUR LE MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 POUR
LA COMPÉTENCE DE LA COMPRÉHENSION ÉCRITE DES
APPRENANTS DU X MAN YOGYAKARTA 1**

Par

**Khilda Nuril Khotimah
NIM 11204244026**

RÉSUMÉ

A. Introduction

L'objectif principal de l'enseignement français est de faire maîtriser le français comme l'une des langues étrangères soit à l'écrit soit à l'oral. Maîtriser l'une des langues étrangères est important pour gagner la compétition globale.

Il existe 4 compétences importantes dans l'apprentissage des langues. Ce sont la compréhension orale (CO), l'expression orale (EO), la compréhension écrite (CE), et l'expression écrite (EE). La compréhension écrite est l'une des compétences langagières qui est considérée difficile à apprendre. Beaucoup d'apprenants se plaignent de ne pas saisir le sens du texte donné. Ce problème est à cause de l'insuffisance de connaissance des apprenants du vocabulaire et de la structure.

Basés sur l'observation menée à MAN Yogyakarta 1, il y a quelques problèmes trouvés dans l'apprentissage et l'enseignement du français. Les problèmes sont associés aux apprenants, à l'enseignante, au média, au matériel, et aux infrastructures.

Les problèmes chez les apprenants sont (1) la manque de l'interaction entre des apprenants et l'enseignante, (2) l'insuffisance de la compétence de

compréhension écrite des apprenants, (3) la manque de la compétence de compréhension orale des apprenants a été causée par la manque de pratique de lire et la manque de vocabulaire.

Quant aux problèmes liés à l'enseignante ce qu'il emploie la méthode conventionnelle qui est considérée comme la plus raisonnable méthode appliquée dans la classe. En ce qui concerne cette dernière, l'enseignante n'a pas le temps de faire le média d'apprentissage, alors il utilise le moyen d'apprentissage disponible, comme la manuelle scolaire (*textbook*). C'est pourquoi les apprenants ne s'intéressent pas à assister dans la classe de française.

L'apprentissage du français est idéalement effectué par une native, les apprenants auront donc beaucoup de chances d'écouter directement le langage original. La native peut donner des exemples de la prononciation, de l'intonation correctement, ainsi qu'elle peut les corriger si les apprenants font les erreurs.

Le chercheur a discuté ce problème avec l'enseignante de français. Elle a dit qu'il est nécessaire d'utiliser un média d'apprentissage qui peut attirer l'intention des apprenants, notamment le média d'apprentissage qui peut appuyer l'apprentissage de la compréhension écrite.

L'un des médias d'apprentissage de la langue intéressant est le jeu de l'oie. Le jeu de l'oie a quelques avantages tels que : (1) jeu de l'oie a de participer activement dans la classe, (2) le feedback peut être donné directement, (3) il est aussi possible d'appliquer le concept ou les rôles réels trouvée dans la société, (4) il est simple et pratique à utiliser et à développer, et (5) il permet la participation active des apprenants, alors la classe n'est pas ennuyante.

Le media du jeu de l'oie que nous avons développé emploie le *Macromedia Flash Profesional 8* dont le contenu est destiné à l'apprentissage de la compréhension écrite. Le *Macromedia Flash Profesional 8* est l'un des logiciels permettant de créer des contenus multimédia (des images, des animations, des films etc).

Concernant les problèmes discutés ci-dessus, les objectifs de cette recherche sont: (1) développer le media de jeu de l'oie basé sur *Macromedia Flash Profesional 8* pour l'apprentissage de compréhension écrite des apprenants à MAN 1 Yogyakarta, et (2) savoir la qualité du média développé qui se base sur *Macromedia Flash Profesional 8* sous en forme de « Jeu de L'Oie »

B. Développement

Un média d'apprentissage est important à supporter de délivrer le matériel aux apprenants. Étymologiquement le mot média se définit comme un moyen de médiateur. En utilisant un média d'apprentissage dans la classe l'enseignante peut guider les apprenants à comprendre facilement le sujet délivré.

Selon Daryanto (2010: 5-6) le média d'apprentissage se définit comme « toutes les choses qui sont utilisées pour transmettre le message (le matériel de l'apprentissage), pour stimuler l'intérêt, la pensée, ainsi que le sentiment des apprenants dans le processus de l'apprentissage afin qu'on puisse atteindre l'objectif de l'apprentissage.

Le média d'apprentissage offre beaucoup d'avantages. Selon Arshad (2015: 29-30), les avantages d'utiliser le média d'apprentissage telles que: (1) bien faire comprendre le transfert du message ou de l'information aux apprenants, (2)

développer la motivation et l'interaction des apprenants dans l'apprentissage en classe, et (3) résoudre le limite du sens, de l'espace, et du temps.

Arsyad (2015: 74-76) explique qu'il existe quelques critères à respecter pour la création du bon média d'apprentissage. Ce sont: (1) Le média choisi doit fournir les objectifs de l'apprentissage, (2) il peut supporter de transmettre les objectifs de l'apprentissage aux apprenants, (3) il est pratique est facile à utiliser, et (4) l'enseignante sait comment utiliser le média appliqué.

L'un des média qui fournit les critères de bon média est le jeu de l'oie. Le jeu de l'oie est un jeu qui peut être joué par deux ou plus de personnes. Ce jeu utilise un plateau divisé en quelques parts rectangulaires dont Certains désigne l'échelle et l'oie connectant entre l'un et l'autre (Yumarlin Mz, 2013: 79). Le jeu de l'oie développé dans cette recherche se base sur le *Macromedia Flash Professional 8*.

La création du média d'apprentissage en utilisant ce logiciel permettra le média intéressant et innovant, car *Macromedia Flash Professional 8* est équipé par le programme de la création de l'animation, de l'image, l'audio, le texte etc. Nous pouvons créer le média concernant nos besoins.

C. La Méthode

Cette recherche est une recherche et développement (*Research and Development*) en adoptant le modèle *R & D* développé par Sugiono (2015 : 298). Concernant le modèle *R & D* développé par Sugiono, il s'agit dix étapes (1) analyse les potentiel et les problèmes, (2) collection des données, (3) design ou conception de produit, (4) validation de produit, (5) révision de produit, (6) test

de produit, (7) révision de produit, (8) test d'utilisation, (9) révision de produit, et (10) production. Cependant cette recherche seulement utilise 6 étapes, tels que:

1. L'Analyse les potentiel et les problèmes.

Selon l'observation, MAN 1 a un laboratoire de langage qui supporte de mener cette recherche. Nous pouvons en profiter pour employer le média de l'apprentissage basé sur le *Macromedia Flash*. Cependant il y a quelques problèmes trouvés à l'apprentissage de français à MAN Yogyakarta 1, telles que (a) le manque de la méthode variée. L'enseignante emploie la méthode conventionnelle et le *powerpoint* pour délivrer le matériel de l'apprentissage; (b) l'enseignante n'a pas le temps de préparer le média innovant; (c) L'apprentissage a besoin du média intéressant pour attirer l'attention des apprenants.

2. La collecte des données

La collecte des données sert à planifier le design du produit. Le chercheur collecte des données sur les matériels de sujet « *l'identité* » comme les grammaires, les vocabulaires, et l'exercice. Le chercheur collecte également le multimédia supportant comme les images, les animations, l'icône etc.

3. La planification du produit

Dans cette étape, le chercheur fait le design du jeu de l'oie pour la première fois basé sur le *Macromedia Flash Professional 8*. Tout d'abord le chercheur conçoit les matériels concernant du sujet « l'identité » telles que le vocabulaire et la grammaire. Et puis le chercheur arrange ces matériels sur le programme de *Macromedia Flash Professional 8*.

La première conception du Jeu de L'Oie développé dans cette recherche se compose de cinq parties principales. D'abord, c'est la compétence. Elle contient la compétence principale, la compétence de base, et les indicateurs obtenus par les apprenants dans l'apprentissage du français. Puis les menus de vocabulaire et de grammaire, chacun contient les vocabulaires et la grammaire à apprendre concernant ce sujet. Ensuite c'est le menu de profil qui exprime le profil des créateurs du produit. Enfin le règle qui exprime les règles et les étapes de faire le jeu de l'oie.

4. La validation et la révision

Avant d'utiliser le jeu de l'oie développé dans la classe, il est validé par la maîtrise du matériel et celle du média. Et après il est révisé selon les suggestions de la maîtrise du matériel et celle du média.

5. Le test du produit

Après avoir révisé le produit, nous utilisons le produit dans la classe. Puis nous demandons le jugement de l'enseignante de français et le jugement des apprenants sur la qualité de ce média.

L'évaluation du produit est destinée à savoir la qualité du média, la qualité du matériel, l'opinion de l'enseignante de français et celui des apprenants en utilisant une enquête sous forme de liste de vérification (check-list) pour une échelle de type Likert (de 1 à 5). L'implantation du produit a été menée le 8 décembre 2016 à MAN Yogyakarta 1 avec 1 enseignante de français et 23 apprenants (15 femmes et 8 hommes) comme les répondants de cette recherche.

D. Le Résultat

Le résultat final de cette recherche est un média d'apprentissage sous en forme de jeu de l'oie basé sur le *Macromedia Flash* qui a déjà été validé par l'expert de média, l'expert de matériel et le professeur de français. Le jeu de l'oie a été également révisé basés sur les suggestions des maîtrises et celles de professeur français.

Le résultat des jugements et la révision du jeu de l'oie de l'expert de média, l'expert de matériel et le professeur de français, et les apprenants sont les suivants.

1. Le jugement de l'expert de média

La validation de qualité du jeu de l'oie est menée en évaluant la mise en place de l'affichage du logiciel pédagogique sur l'écran. L'affichage du logiciel pédagogique est organisé de manière possible dans le cadre d'attirer l'attention des apprenants. Cette validation est effectuée par le professeur du Département de Technologie de l'Informatique d'UNY.

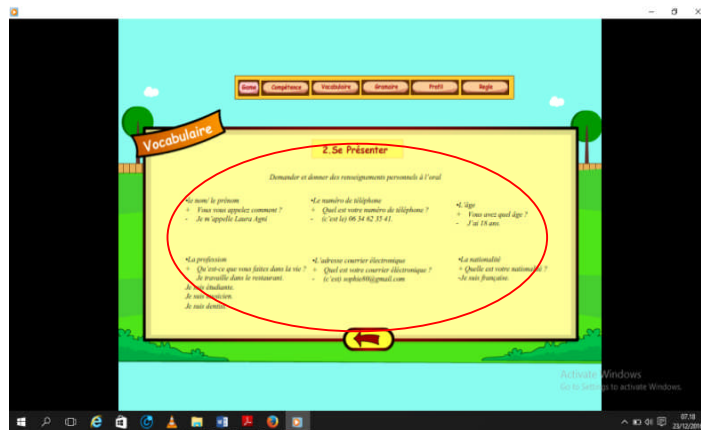
Il y a deux étapes de validations qui examinent l'aspect général du média et l'aspect de la composition et de la qualité du média. À la première validation, nous obtenons le pourcentage de 93,33 % pour l'aspect du média en général, et le pourcentage de 81,17 % pour l'aspect de la composition et de la qualité du média. Le pourcentage moyen de deux aspects est 87,25%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « moyenne ».

À la deuxième validation, le pourcentage pour l'aspect du média et l'aspect de la composition et de la qualité du média s'améliorent. L'aspect du média atteint le pourcentage de 93,3%, tandis que l'aspect de la composition et de la qualité de média obtient le pourcentage de 87,06%. Le pourcentage moyen pour tous les deux est 82,1%. Ce pourcentage est inclus dans la catégorie « excellente ». En considérant ces résultats, nous pouvons conclure que l'affichage du logiciel pédagogique du jeu de l'oie est excellent.

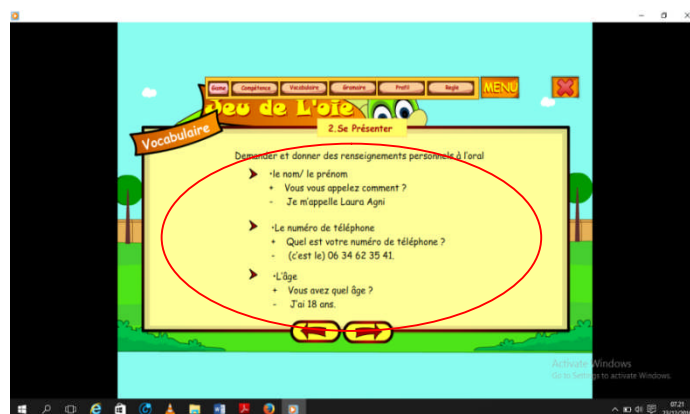
Les suggestions que l'expert de média donne sont les suivantes:

1. Il faut élargir la taille du texte sur le sujet de la grammaire et du vocabulaire
2. Il faut corriger le placement de la question des exercices qui est fermé par l'image de l'oie
3. Il faut séparer l'affichage de la grammaire et celui du vocabulaire en deux parties.

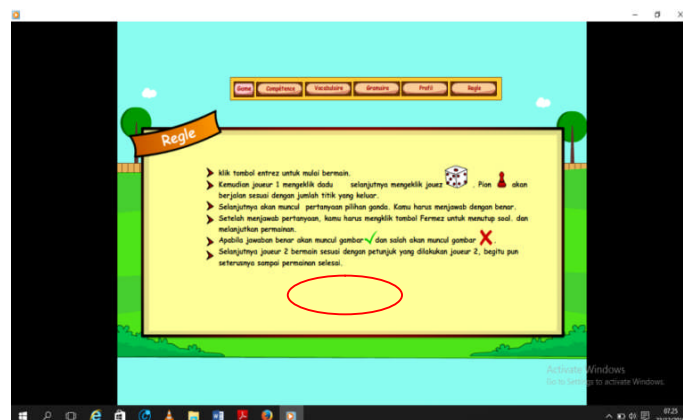
L'illustration des changements du média d'apprentissage de jeu de l'oie est comme la suivante:



L'image 1. La taille du texte avant de changement



L'image 2. La taille du texte après de changement



L'image 3. Le symbole « back » avant de changement



L'image 4. Le symbole « back » après de changement



L'image 5. La question avant de changement



L'image 6. La question après de changement

2. Le jugement de l'expert de matériel

La validation de qualité des matériels et du contenu du jeu est effectuée pour savoir la faisabilité des matériels utilisés. Cette évaluation est effectuée par le professeur du Département du Français d'UNY. Il existe deux étapes dans cette évaluation. À la première validation, le professeur donne le score de 85,26 % qui fait partie de la catégorie « excellente ». Il faudrait ensuite une révision pour améliorer l'aspect de l'apprentissage et l'aspect du contenu dans le jeu de l'oie.

Après avoir révisé le logiciel pédagogique selon les recommandations du professeur, nous menons la deuxième validation. À la deuxième validation, nous obtenons le pourcentage de la faisabilité de 88,42 %. Ce pourcentage fait partie également dans la catégorie « excellente ». Basés sur les résultats de l'évaluation du contenu du jeu de l'oie, nous pouvons donc conclure que le matériel et le contenu du logiciel pédagogique de *jeu de l'oie* développé dans cette recherche sont valides et il est applicable dans l'enseignement de la compétence de compréhension écrite en français de la classe X.

Voici les suggestions données:

- a. Il faut changer tous les mots en français en italique.
- b. Il faut ajouter l'exemple du matériel.

Concernant la suggestion ci-dessus nous faisons la révision sur le matériel de l'apprentissage. Après la révision, nous testons ce média dans la classe.

3. La réponse de l'enseignante et des apprenants du français

Avant l'application du logiciel pédagogique dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en français qui implique les apprenants, nous demandons l'évaluation à l'enseignante de français de MAN Yogyakarta. L'enseignante examine deux aspects, tels que l'aspect de la justesse de la conception et de la compétence du jeu de l'oie et l'aspect de qualité de l'affichage du logiciel pédagogique.

Selon cette validation, nous obtenons le pourcentage de 97,5 % pour l'aspect de la conception et de la compétence du jeu de l'oie et le pourcentage de 100% pour l'aspect de qualité de l'affichage du logiciel jeu de l'oie. Le pourcentage moyen de ces deux aspects est 98,7 %. Ce pourcentage est inclus dans la catégorie « excellente ».

Les commentaires de l'enseignante de français sur le média d'apprentissage du jeu de l'oie sont les suivants :

- a) Le média est intéressant mais il faut rendre le jeu plus variant.
- b) Le *background* doit être plus fort.
- c) l'animation doit être plus jeune car le sujet de la recherche est les lycéens.
- d) Il faut développer ce média afin qu'il soit plus intéressant.
- e) Le jeu est amusant.

Basés sur ces résultats, nous pouvons ensuite appliquer le logiciel pédagogique en forme de jeu de l'oie basé sur le *Macromedia Flash Professional 8* dans l'enseignement de la compétence d'expression écrite en

français dans la classe de X. L'étape finale de cette recherche est l'étape de l'application du logiciel pédagogique au cours de l'enseignement de la compétence de compréhension écrite en français des apprenants de la classe X de MAN 1 Yogyakarta.

Après avoir appliqué le logiciel pédagogique dans l'enseignement, nous distribuons ensuite des enquêtes pour savoir les réponses des apprenants sur l'aspect de l'enseignement, l'aspect du matériel, et l'aspect de l'affichage du média et de l'utilisation du média. Selon les résultats des enquêtes, nous obtenons le pourcentage de 79,3% pour l'aspect de l'enseignement, 83 % pour l'aspect du matériel, et 80,54 % pour l'aspect de l'affichage du média et de l'utilisation du média. Le pourcentage moyen de ces trois évaluations est 80,95%. Ce pourcentage est inclus dans la catégorie « excellente ». En considérant ces résultats, nous pouvons conclure que les apprenants sont fortement d'accord si nous utilisons le logiciel pédagogique en forme de jeu de l'oie dans l'enseignement de la compétence de compréhension écrite en français.

C. Conclusion et Recommandation

Basés sur les résultats de la recherche, nous pouvons conclure que le jeu *de l'oie* qui se base sur *Macromedia Flash Professional 8* est faisable à appliquer dans l'enseignement de la compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe X MAN Yogyakarta 1 sur le thème *se saluer et se présenter*.

Le résultat de jugement de la qualité du matériel et celle du média développé fait partie de la catégorie «excellente ». Selon l'expert du matériel, la

qualité du matériel fait partie de la catégorie «excellente », le pourcentage de la note moyenne obtenue est 88,4 %, tandis que selon l'expert du média la qualité du média est catégorisée comme «excellente » avec le pourcentage de note moyenne 90,2 %. Le résultat du jugement de l'enseignante de français sur la qualité du média d'apprentissage développé pour tous les aspects est «excellent » avec le pourcentage 98,7 %. Le résultat du jugement des apprenants est également «excellent » avec le pourcentage de la note moyenne 81%. Concernant l'analyse des données ci-dessus le média d'apprentissage « Jeu de L'Oie » avec le sujet « se saluer » et « se présenter » est convenablement utilisé à la classe X.

En considérant les conclusions ci-dessus, voici les suggestions que nous pouvons donner :

1. aux enseignantes, les enseignantes peuvent poursuivre l'utilisation du jeu de l'oie se base sur le *Macromedia Flash* dans l'apprentissage de compétence de la compréhension écrite dans la classe.
2. aux apprenants, les apprenants peuvent utiliser du jeu de l'oie se base sur le *Macromedia Flash* dans l'apprentissage de la compétence de la compréhension écrite tous seuls ou en groupe pour comprendre le matériel de l'identité.